

AMIGA

JOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

6/7'96

EXTRA-PLUS

Messe-Nachlese: ECTS London
Neue Video-Hardware
Interview mit Silltunna
Heft im Heft

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 6/7 JUNI/JULI '96
4 399114 907005 07

EM-FIEBER

Fußball Total Indoors

Sensible World of Soccer
European Champ. Edition

Total Football

TEST-FEST

Humans III

Evil's Doom

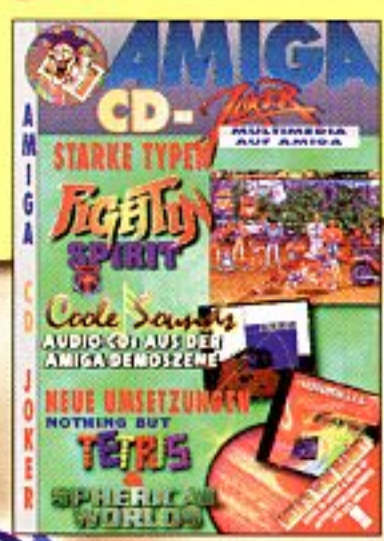
Der Produzent

GANZ NEU

Double Agent

Trapped

Fightin' Spirit



KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLANE • LOSUNGEN
KOMPLETT GELOST: EVIL'S DOOM
SLAMTILT • HUMANS 3
TILEMOVE • JAKTAR
UFO

Es ist passiert!

Wußten Sie eigentlich, daß jeden Monat für den Amiga sage und schreibe 50-80 neue Spiele erscheinen. Entscheiden Sie sich für unser Spiele-Abo wie auch schon viele tausend User zuvor... und auch Sie werden automatisch Monat für Monat mit den neuesten und besten Spiele-Hits versorgt. Lesen Sie weiter und staunen Sie...

Ab sofort gibt es 3 verschiedene Spiele-Abos. Somit können sich jetzt Spiele-Freaks mit jedem Geldbeutel unser tolles Spiele-Abo leisten. Sie können zwischen den folgenden 3 Spiele-Abos wählen:

Spiele-Abo:	Anzahl Disketten:	Anzahl neue Spiele:	Komplettpreis:	Ergibt Preis pro Disk:
Spiele-Abo Kompakt	12 Disketten / Monat	ca. 15-30 neue Spiele / Monat	33,90 DM	2,83 DM pro Disk
Spiele-Abo Groß	16 Disketten / Monat	ca. 20-40 neue Spiele / Monat	42,90 DM	2,68 DM pro Disk
Spiele-Abo Maxi	20 Disketten / Monat	ca. 25-50 neue Spiele / Monat	51,90 DM	2,60 DM pro Disk

Spiele TOTAL

Ausschneiden, ausfüllen und einschicken...

(Wenn Sie Ihre Amiga-Zeitschrift nicht zerschneiden möchten, so können Sie auch kostenlos einen neuen Abo-Reservierungsschein anfordern.)

Das Spiele-Abo *Die Sensation!*

Jeden Monat die neuesten Top-Spiele !!!



Lieber Spiele-Freund, **Nur 2,60 DM pro Disk** nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit und probieren Sie unser Spiele-Abo einfach einmal aus. Wenn Ihnen das Abo nicht gefällt, so können Sie jederzeit fristlos kündigen. Sie erhalten je Lieferung 12, 16 oder 20 Disketten. Wenn Sie sich z.B. für das Spiele-Abo Maxi entscheiden, so zahlen Sie **pro Disk sage und schreibe nur 2,60!** Sie werden immer die neuesten Werbe-, Action-, Baller-, Denk-, Adventure- und Sportspiele erhalten. Die Vorteile des Abos sind klar. Sie erhalten die Spiele direkt nach ihrer Fertigstellung und bekommen die Spiele ca. 2-4 Monate früher als sie in den Computerzeitschriften vorgestellt werden und im Handel erhältlich sind. Und Sie zahlen nicht den regulären Verkaufspreis von ca. 5-20 DM pro Diskette. Sie werden also einen zeitlichen Vorsprung von ca. 2-4 Monaten haben und gleichzeitig ca. 3-18 DM pro Diskette sparen. Alle Spiele sind in der Regel voll spielbare Vollversionen und lauffähig auf allen Amigas.



Einzugsermächtigung

Kontonummer: _____
Bankleitzahl: _____
Geldinstitut: _____

Ich möchte folgendes Spiele-Abo haben:

- ☐ Spiele-Abo Kompakt **Nur 33,90 DM**
12 Disks pro Monat
- ☐ Spiele-Abo Groß **Nur 42,90 DM**
16 Disks pro Monat
- ☐ Spiele-Abo Maxi **Nur 51,90 DM**
20 Disks pro Monat

Ich wünsche folgende Versandart:

- ☐ Bankeinzug (6,00 DM Versandkosten)
- ☐ Nachnahme (10,00 DM Versandkosten)

Lieferanschrift:

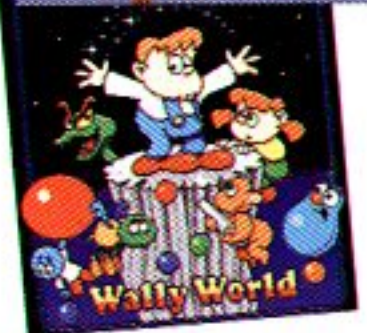
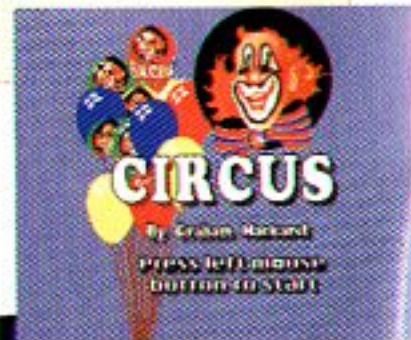
Qualitätsgarantie
Alle Spiele echte Original-Qualität

Name/Vorname: _____
Straße/Nr.: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____

Datum _____

Unterschrift für Abo-Reservierung
bzw. Einzugsermächtigung _____

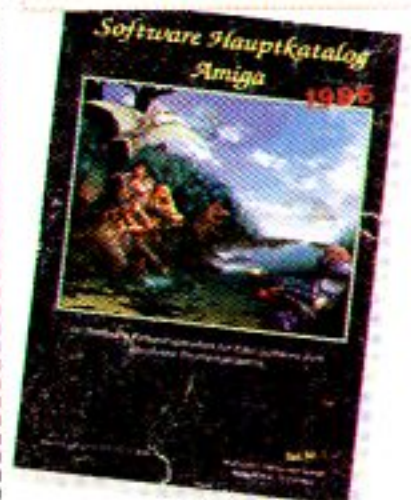
**Sofort ausfüllen und
zurückschicken.
Testen Sie das Abo**



Spielen Sie im Zirkus, hüpfen Sie in Wally-Wellen oder erkunden Sie neue Planeten...



Jetzt kostenlos unseren neuen Amiga Hauptkatalog 1996 anfordern!
Über 500 neue Spiele im Katalog!



Einschicken an:

Mallander Computer
GmbH
Barendorfstr. 24

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

Schein bitte nicht faxen!
(Kann man schlecht lesen!)

SUMMERTIME BLUES



Als Amiganer braucht man in diesem Sommer die Sonne im Herzen, denn die Zeiten sind wieder unsicherer geworden: Sicher, Amiga Technologies hat soeben den Prototyp der nächsten Rechnergeneration vorgestellt, das Surfer-Pack und ein neues Quadrospeed-CD-Laufwerk für die „Freundin“ herausgebracht. Gewiß, die Escom-Tochter hat uns clevere Werbeaktionen (etwa Plakate rund um die Fastfood-Tempel von McDonald's) in Aussicht gestellt. Nur erreichte uns kürzlich eine Pressemitteilung, laut der Amiga Technologies an die amerikanische Firma Viscorp verkauft werden soll – wo man die Technologie beim Aufbau des digitalen Fernsehens zum Einsatz bringen will.

Was ist von dem Millionen-Deal zu halten? Offiziell gab es bei Redaktionsschluß erst eine Absichtserklärung der beiden Partner, doch scheint die Sache bereits unter Dach und Fach zu sein. Wird nun also der bereits eingeschlagene (und erfolgversprechende) Weg fortgesetzt? Und vor allem: Wann wird es die dringend benötigten neuen Amiga-Modelle geben? Oder werden die Amis bald digitale TV-Decoder mit Amiga-Eingeweiden haben, wir jedoch keine (neue) „Freundin“ mehr?! Bange Fragen, auf die wir vorläufig leider noch keine definitiven Antworten haben. Für Spannung in den kommenden Wochen dürfte damit aber jedenfalls gesorgt sein...

Dummerweise gesellt sich zu all diesen Unwägbarkeiten heuer auch noch ein besonders tiefes Sommerloch am Softwaremarkt, weshalb ich leider wortbrüchig werden mußte: Die für diese Ausgabe versprochenen 16 Seiten zusätzlich gibt es mangels Füllstoff nun doch nicht. Das ist aber kein Grund, den Kopf hängen zu lassen, denn vorliegendes Heft hat auch so eine Menge zu bieten. Außerdem liegt ab 28. Juni ONLINE KOMPAKT für nur 5,- DM am Kiosk, das neueste Kind der Joker-Familie: Wer mit seinem Amiga am Netz hängt, findet hier zusätzlichen Lesestoff, der es in sich hat – mehr darüber im Betriebsgeheimnis.

Blicken wir also weiterhin optimistisch in die Zukunft, und lassen wir uns den Sommer nicht vom Blues vermiesen. Denn Ihr wißt ja: Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird, doch die heißen Infos im Amiga Joker kann man wie immer so frisch genießen, wie wir sie geschrieben haben. Guten Appetit und schöne Tage wünscht Euch in diesem Sinne,

Euer

Michael



SCHON GESEHEN? Wir haben erste Bilder und Infos zu den kommenden Amiga-Highlights für Euch: Zum Actionrolli **TRAPPED – DAS RAD VON TALMAR**, dem Splitscreen-Spektakel **DOUBLE AGENT** und den Mega-Rängeleien aus **FIGHTIN' SPIRIT** gibt es ausführliche Previews, zur **ECTS LONDON '96** eine Messenachlese.

Seiten 12/13, 16, 17 und 56/57



TRAPPED – DAS RAD VON TALMAR



DOUBLE AGENT



EUROPEAN COM-
PUTER TRADE
SHOW '96



FIGHTIN' SPIRIT

SCHON GESIEGT? Falls Deutschland die Fußball-EM in England nicht gewinnen sollte, dann könnt Ihr das am Amiga korrigieren: Mit **TOTAL FOOTBALL**, **FUSSBALL TOTAL INDOORS** UND **SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO EDITION** stehen dieser Tage gleich drei neue Digi-Kicker an! Was sie taugen, steht auf den

Seiten 18/19/20

AMIGA
EM 96



TOTAL FOOTBALL



FUSSBALL TOTAL INDOORS



SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN EDITION

SCHON GEHÖRT? Richtig, es gibt **NEUE VIDEO-HARDWARE FÜR DEN AMIGA** im Test, genau, wir haben ein interessantes **INTERVIEW MIT SILLTUNNA** geführt. Wissenswertes und Sehenswertes auf den

Seiten 62/63 und 78/79

PLAUSCH MIT PROGRAMMIEREN:
SILLTUNNA



NEUE VIDEO-HARDWARE FÜR DEN AMIGA



SILLTUNNA SOFTWARE

Digi

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Branchengeflüster	8
Newsflash:	
ECTS London '96	12
Preview:	
Trapped: Das Rad von Talmar	16
Double Agent	17
Fightin' Spirit	56
Mailbox	22
Krieger-Comic	28
Up & Down	36
PD-Box	38
Crack	40
Demo Galerie	42
Brork-Comic	44
Ruhmeshalle	44
Know How	45
Know How Index	50
Joker-Index	52
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	53
Interview:	
Silltunna im Gespräch	62
Joker Galerie	66
Preisausschreiben:	
Store & More	68
Joker Comic	69
Aktion Lesertest:	
Erben der Erde	70
Klassiker:	
Dune II	77
User Club:	
TV Tuner 518 B	78
Grafikkonverter Super VGAmi	78
Monitor AM 1792 STV	79
NComm	80
Impressum	81
Postspiel:	
Das Joker Imperium	82
Computer ABC	84
Radio- und TV-Tips für Juni/Juli	85
Kleinanzeigen	86
Stromausfall:	
Aktuelle Rollenspiel-Ergänzungen	88
Coin Op	90
Joker-Shop	92
Vorschau	94
Inserenten	94
Bezugsquellen	94

T = Titelstory

Software im Test

Action

Primal Rage (ECS)	32
Spherical Worlds (ECS-CD)	58

Abenteuer

Evil's Doom (AGA)	34
Lost on Parrot Island (ECS)	76

Demos

Corona (AGA)	42
Galerie (AGA)	42
Mindprobe (AGA)	42
Venture (AGA)	43
Zimbabwe (AGA)	43

Simulation

Der Produzent (AGA)	72
---------------------	----

Sport

Fußball Total Indoors (AGA)	19
Sensible World of Soccer Euro Ed. (AGA/ECS)	20
Total Football (ECS)	18
Tracksuit Manager 2 (ECS)	74

Strategie

Humans III (AGA)	30
Nothing but Tetris (ECS-CD)	59

Verschiedenes

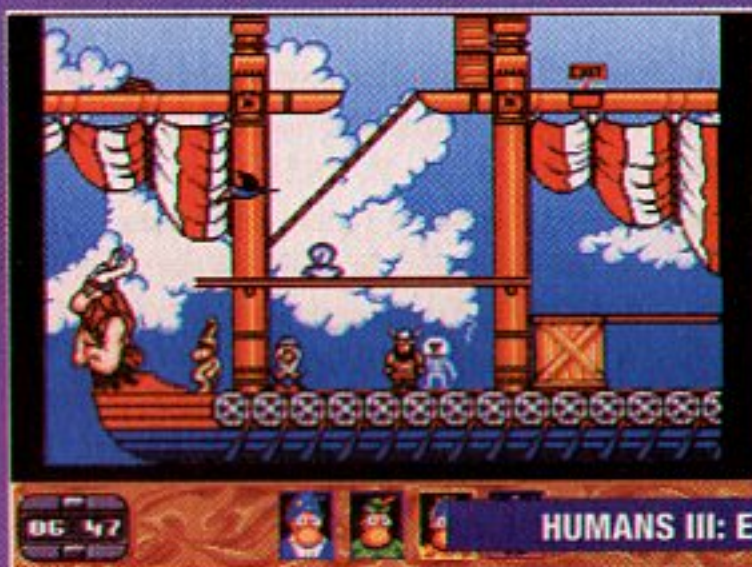
Arcade-Spiele	90
Audio-CDs	60
Brettspiele	88
NComm	80
PD-Games	38

SCHON GESPIELT? Ja, wir haben das neue Rollenspiel **EVIL'S DOOM** bereits angetestet und für gut befunden – jetzt spielt nur noch Ihr eine Rolle! Welche das ist, worum es geht und vieles mehr erfahrt Ihr auf den **Seiten 34/35**



EVIL'S DOOM

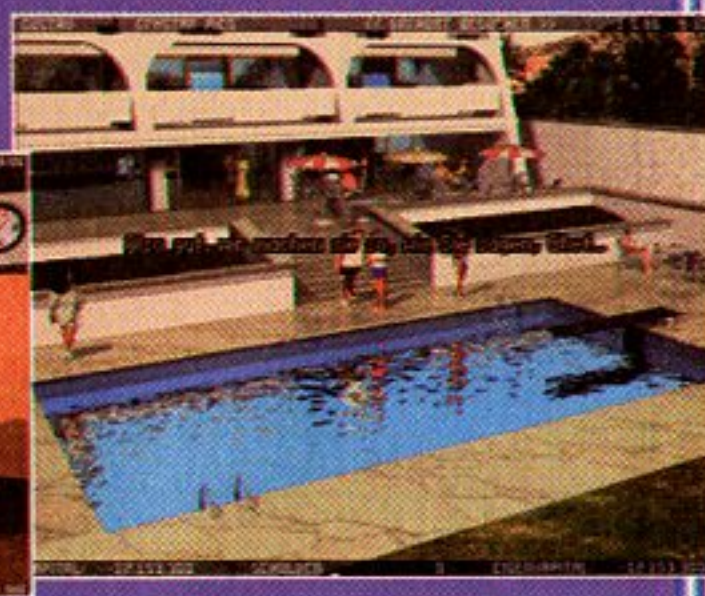
SCHON GETÜFTELT? Die knobeligen Menschlein sind zurück: **HUMANS III: EVOLUTION – LOST IN TIME** bringt Actionstrategie vom Allerfeinsten auf den Screen! Wir haben den passenden Test zu Papier gebracht, und zwar auf den **Seiten 30/31**



HUMANS III: EVOLUTION – LOST IN TIME



DER PRODUZENT



SCHON GEDREHT? Wenn einer beim Film den Dreh raus hat, dann **DER PRODUZENT**. Und das könnt nun Ihr sein, denn eine brandneue Wirtschaftssim läßt Euch zum Hollywood-Tycoon aufsteigen! Movies und Moneten auf den **Seiten 72/73**

BETRIEBSGEHEIMNIS

ONLINE KOMPAKT

Am 28. Juni ist es soweit, dann wird unser brandneues Surfer-Magazin die Kioske erobern: **ONLINE KOMPAKT** kostet nur 5,- DM pro Ausgabe und bringt jeden Monat (zwölfmal im Jahr!) auf 84 Seiten das Neueste aus Internet und Online-Diensten. Bei der Konzeption hatten wir nicht weniger als den ultimativen Net-Guide im Auge – mit News, Reportagen und Tests, aber vor allem mit kritischen Vorstellungen der interessantesten Sites für jeden Geschmack. Dank logischer Heftstruktur und prägnant gestalteter Testboxen werdet ihr hier kompetent und umfassend über neue Adressen, Newsgroups, Downloads und Mailboxen informiert. Kurzum, so viel Nutzwert für so wenig Geld hat die Welt noch nicht gesehen!



Diesen Monat lüften wir eines der bestgehüteten Geheimnisse unseres Betriebs: Was machen die Joker des Verlages eigentlich während des Sommers bzw. der Doppelausgaben? Etwa Urlaub?! Denkste, lauter neue Magazine – und eine Amiga-CD!

MULTIMEDIA JOKER

Die Umstellung des Magazin-Konzepts sollte sich inzwischen ja herumgesprochen haben: Das neue Layout, der Drittelmix aus Reportagen und Specials, multimedialer Software und Spieletests, die vielen exklusiven Entstehungsgeschichten oder Interviews machen das Heft zu einem Muß für alle CD-Amigos. Insbesondere wegen der optionalen und mittlerweile ebenfalls neu gestalteten Beilagscheibe mit dem genial überarbeiteten Magazinteil voller Videos. Der kann zwar leider nur auf PC und Mac abgespielt werden, doch unter einer jetzt noch komfortableren Oberfläche wird auch der Amiga wieder bestens bedient. Es warten mehr direkt startbare Files denn je, darunter u.a. folgende Highlights:



Spiele-Demos: **ALIEN BREED 3D II: KILLING GROUNDS, CEDRIC, DER SEELENTURM, GLOOM DELUXE, LEADING LAP, NEMAC IV, STATIX, ZEEWOLF 2**

Amiga-Demos: **DAS BESTE AUS DEN AKTUELLEN DEMO-GALERIEN!**

PD-Programme: **AUSGESUCHTE HIGHLIGHTS DER AKTUELLEN PD-BOXEN, DAZU VIELE TOOLS UND EINE BIS AUF DEN SOUND VOLL FUNKTIONSFÄHIGE VERSION DES 64ER-EMULATORS „MAGIC 64“!**

PC JOKER PUR

Wer neben seiner „Freundin“ auch eine DOSe unterhält, für den haben wir jetzt ein tolles Schnupperangebot: Neben dem regulären PC JOKER für 7,- DM und dem PC JOKER TOTAL mit rrrrandvoller Begleit-CD (Demos, Shareware, Patches, Screenshots, Savestände, Gag-Progis und vieles mehr) für 14,80 DM gibt es ab 21. Juni auch den PC JOKER PUR für sagenhaft günstige 3,90 DM. Hier findet ihr zum Kennenlernen auf 64 Seiten die Essenz des Magazins, also Tests, Tests und noch mehr Tests!



DIE AMIGA JOKER-CD

Die beste Nachricht dürfte wohl sein, daß wir gerade eine todschicke CD exklusiv für Amigos in der Mache haben. Darauf werdet ihr eine umfangreiche Sammlung mit **SPIELBAREN DEMOS** vorfinden – von Klassikern bis hin zu brandaktuellem Stoff. Dazu gesellen sich massenhaft **HIGHLIGHTS** aus der DEMO-SZENE, hochklassige CD-MOVIES, bislang unveröffentlichte Zusatzlevels für diverse Games sowie **SOUNDS, PD, TOOLS** und und und! Und das alles in höchstem Maße benutzerfreundlich verpackt, also sofort startbar etc. Mehr über die nur 29 Mäuse billige Silbermine dann auf der entsprechenden Anzeigenseite oder im Shop.



JOKER HIT COLLECTION II: DER SCHATZ IM SILBERSEE

Auch diese feine Offerte ist nur PC-kompatibel, darf aber nicht unerwähnt bleiben: Am Kiosk wartet derzeit das feine Karl-May-Adventure von Software 2000 auf PC CD-ROM für nur 19,80 DM – als Vollversion mit samt Anleitung, Hintergrundstory, Joker-Test und Komplettlösung!



DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Zum guten Schluß wartet hier wie immer unsere Statistik zu den Bewertungen dieses Monats. Viel Spaß beim Auswerten!

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	2
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	0
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	1
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	3
Erste Sahne	(81%-90%)	3
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0
Ohne Bewertung		0

MIXER

RANDALE IM OP

Wer hat am 6. Mai Emergency Room auf Pro 7 gesehen? Na, wir zum Beispiel. Und was mußten wir in dieser Folge der Krankenhausserie sehen? Wie ein junger Assistenzarzt die Aggressionen eines an Leukämie erkrankten Kids mit „Mörtel Kompott“ am Game Gear kuriert! Im Fernsehen darf das beschlagnahmte Game also anscheinend benannt, gezeigt und sogar zu therapeutischen Zwecken herausgestellt (Originaltext: „Wie ging das noch mal, daß man dem Gegner den Kopf abreißt und ihn dann anzündet?“) werden, während wir bei der schieren Erwähnung des Namens fürchten müssen, vom Kiosk verbannt zu werden. Schweinewelt!



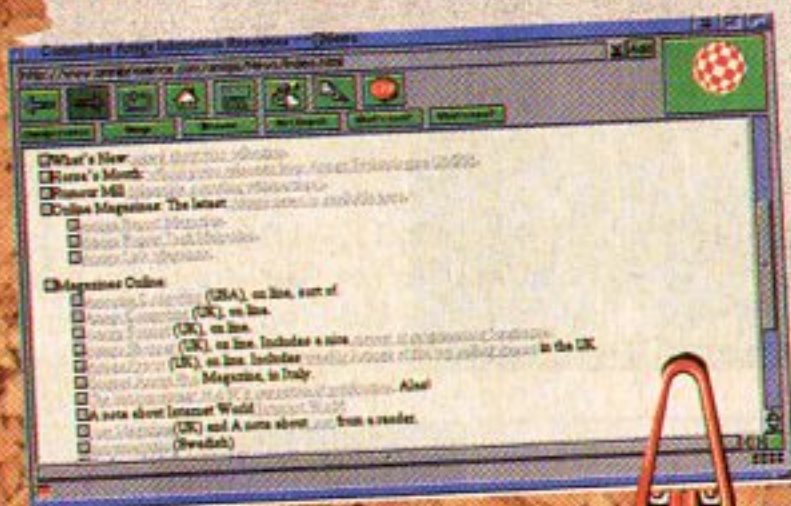
QUO VADIS, AMIGA?

Die Gerüchteküche brodelt, allenthalben wird über den Verkauf von Amiga Technologies an VISCORP getuschelt. Hier nun die allerletzten Infos zu Escoms Abschied von der Amiga-Bühne. Zwar haben wir diesen Raum bis zur letzten Minute vor Redaktionsschluß freigehalten, doch war der nun mal bereits Mitte Mai – zu diesem Zeitpunkt war der Deal noch nicht über die Bühne, doch sprechen inoffizielle Quellen davon, daß es bald soweit sein soll. Der Betrag von 40 Millionen Dollar, der da durch die Medien geisterte, dürfte allerdings weit übertrieben sein... Fest steht momentan nur, daß die Ziele des potentiellen Käufers klar gesteckt und weit gefächert sind. So will VISCORP die deutsche AT-Company zwar bestehen lassen, die Entwicklungsabteilung jedoch ins heimische Amerika holen. Dort soll dann unter der Regie namhafter Amiga-Männer wie Dave Haynie oder Andy Finkel eine Settop-Box gebaut werden, die auf der Amiga-Technik basiert. Hinter diesem Projekt stehen angeblich auch Großkonzerne wie IBM und Bertelsmann, denn schließlich soll das fertige Gerät digitales Fernsehen und den Betrieb als Spielkonsole gleichzeitig ermöglichen. Schon um den nötigen Software-Nachschub anzukurbeln, will man auch die Amiga-Rechner weiterbauen und fortentwickeln, wozu VISCORP ein Budget von rund 50 Mio. Dollar zur Verfügung stellt – binnen 18 Monaten hofft man, damit einen leistungsfähigen Compi zum konkurrenzfähigen Preis auf den Markt bringen zu können. Zwecks zusätzlicher Einnahmen will man die Amiga-Technologie auch an Dritte lizenzieren, wobei deutsche Entwickler bereits Interesse angemeldet haben. So bauen Firmen wie Phase 5 oder Villagetrone voraussichtlich gemeinsam die Walker-Hardware sowie ein neues CD² mit integriertem MPEG-Modul. Laßt uns also weiterhin zuversichtlich in die Zukunft blicken, denn sooo viel schlechter als Escom kann es VISCORP kaum machen. Zumal es uns vielversprechend erscheint, daß engagierte Amigo-Veteranen hier mit der Weiterentwicklung beauftragt werden sollen!



ibrowse

INTER-NETT




Die Productivity-Spezialisten von Hisoft („Devpac“-Assembler) legen derzeit letzte Hand an die „IBrowse“-Software – den wohl komfortabelsten Internet-Zugang für Freunde der „Freundin“. Laut Hersteller öffnet das Tool die Tür zum World Wide Web, beherrscht Datencaching sowie Multifenster- und Multinetzwerk-Betrieb, versteht alle wichtigen HTML-Standards und außerdem Netscape-Kommandos. Vor allem soll es aber deutlich schneller und leichter zu handhaben sein als bisherige Amiga-Browser. Ein Test des 139,- DM teuren Komplettpakets folgt im nächsten Heft. Vorabinfos gibt's einstweilen bei: Oberland Computer, Tel.: 06173/60 80

ONLINE-DIENSTE VS. MEDIENSTAATSVERTRAG



Europe  Online

 CompuServe

T...Online

Seltens des Gesetzgebers wurde mit Vorlage eines Länderentwurfs für einen Medienstaatsvertrag jüngst ein neuer Versuch unternommen, den wachsenden Netzwerk-Markt zu kontrollieren – zum Leidwesen der Online-Dienste. So haben COMPUSERVE, AOL, T-ONLINE und EUROPE ONLINE daraufhin eine gemeinsame Erklärung abgegeben, in der vehement vor einer Überreglementierung gewarnt wird. Die sicherlich notwendige Kontrollfunktion werde in Kürze eine Freiwillige Selbstkontrolle übernehmen können, im Zweifelsfalle sei aber auch die Verlagerung der Firmensitze ins Ausland denkbar. Eine kaum versteckte Drohung, die hoffentlich fruchtet, auch und gerade in Hinblick auf den von der Politik so oft beschworenen Wirtschaftsstandort Deutschland.

JOKER-GRAFIKER MACHT KARRIERE

Der frühere Cheflayouter des Joker Verlags, OLIVER WUNDERLICH, und der ehemalige Product Manager von Bavaria Interactive, DANIEL RIEBESELL, haben zusammen in München die MAGELLAN CONSULTING NEUE MEDIEN GMBH gegründet. Hier will man interaktive Unterhaltungsprodukte produzieren, eindeutschen und vertreiben; den Beginn macht die hiesige Vermarktung der Multimedia-Versoftung des Films „Blown Away“, der in Deutschland unter dem Titel „Explosiv“ lief. Wir wünschen viel Glück!



Der frühere Cheflayouter des Joker Verlags, OLIVER WUNDERLICH, und der ehemalige Product Manager von Bavaria Interactive, DANIEL RIEBESELL, haben zusammen in München die MAGELLAN CONSULTING NEUE MEDIEN GMBH gegründet. Hier will man interaktive Unterhaltungsprodukte produzieren, eindeutschen und vertreiben; den Beginn macht die hiesige Vermarktung der Multimedia-Versoftung des Films „Blown Away“, der in Deutschland unter dem Titel „Explosiv“ lief. Wir wünschen viel Glück!

DIE TECHNO-KARTS



Die Dance- und Techno-Truppe SCOOTER veröffentlicht ihr neues Album „Our Happy Hardcore“ im neuen CD-Extra-Format: Neben elf Musiktiteln ist da auch ein verspielter Datentrack zu finden.

Der Witz des neuen CD-Formats ist ja die nunmehr technisch einwandfreie Verquickung verschiedenster Medien: Während ein CD-ROM-Laufwerk also eine spezielle Mini-Version des Rennens „Manic Karts“ von der multimedialen Scheibe in den PC schaufelt, erwecken handelsübliche CD-Player

eben nur die Soundtracks zum Leben – allerdings ohne lästige Störgeräusche etc. Dank der Zusammenarbeit mit VIRGIN, MANIC MEDIA und der Plattenfirma EDEL COMPANY können die Fans nun also ein Kart-Rennen gegen die drei Bandmitglieder austragen, während als Hintergrundmusik die SCOOTER-Single „Back in the UK“ läuft. Per Mausklick kann man sich auch andere Tracks anhören, Videos und das dazugehörige Making-Of ansehen, Privatfotos des Trios bestaunen, aktuelle Infos zur Gruppe abrufen und in einem interaktiven Gewinnspiel sein Wissen über Studiotechnik oder Musikinstrumente testen. Alles recht und schön, aber eben nur aus der DOSe zu genießen – schade, daß die hübsch grünen Extra-CDs nun mal grundsätzlich nicht Amiga-kompatibel sind.

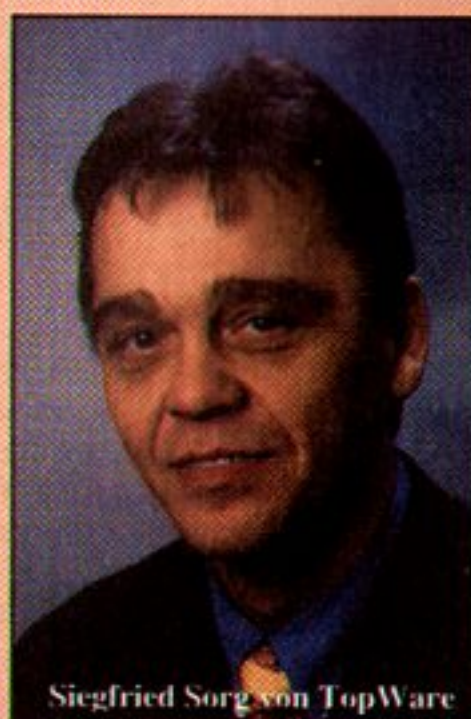
DALEY THOMPSON KÄMPFT FÜR BILL STEALEY



Daley goes Digi

INTERACTIVE MAGIC, die neue Firma des MicroProse-Mitbegründers und Branchenvetenans BILL STEALEY, veröffentlicht demnächst in Kooperation mit ADIDAS ein schweißtreibendes Game namens „Daley Thompson's World Championship Decathlon“. Das Spiel unter der Flagge des berühmten Zehnkämpfers soll hierzulande von PETER HOFSCHROER, dem ehemaligen Verkaufsleiter von MicroProse Deutschland und jetzigem Geschäftsführer des hiesigen Ablegers der Stealey-Company an den Start gebracht werden.

ETAPPENSIEG FÜR TOPWARE



Siegfried Sorg von TopWare

Im schier unendlichen Rechtsstreit zwischen TOPWARE und DETEMEDIEN bezüglich „D-Info“ hat vor dem Hamburger Landgericht jüngst mal wieder TOPWARE eine Schlacht gewonnen: Der Telekom-Tochter DETEMEDIEN wurde untersagt, ihre CD-ROM „Telefonbuch für Deutschland“ zum Killerpreis von 15,- DM zu verkaufen. Top für die Tops, aber ein Flop für preisbewußte User...

Top Amiga-Spiele 1996 - JETZT brandneu

Tolle Spiele für alle Generationen
Kids, Erwachsene und Senioren...
Spiele für Jung und Alt

Hallo, lieber Kunde! Seit 6 Jahren bieten wir Ihnen professionelle Amiga-Software zu erschwinglichen Preisen an. Als größter Anbieter in Sachen Low-Cost-Software können wir Ihnen auch heute wieder eine ganze Reihe neuer Neuheiten zu echten Taschengeldpreisen anbieten. Hier einige Serviceleistungen: **Schnellversand: Lieferzeit: 1-3 Tage** * **Sicherheit: Alle Programme Virus- und Error-frei** * **Sicherheitsverpackung: Umweltfreundliche Luftdruckpolstertaschen** * **Garantierte spitzen Programmqualität**



Versandkosten:

Bar: 0,00 DM
Scheck: 6,00 DM
Nachnahme: 10,00 DM
Ausland Bar: 0,00 DM
Ausland Scheck: 15,00 DM
Ausland KEINE Nachnahme

Der Profi-Versand
Seit 6 Jahren

Sofort-Bestellung:

Mallander Computer GmbH
Bärenndorfstr. 24
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 26

JETZT NEU: Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen
Eine wirklich tolle Überraschung! Auch als Geschenk! Neuheit in Deutschland!

JETZT gratis Farbkatalog anfordern



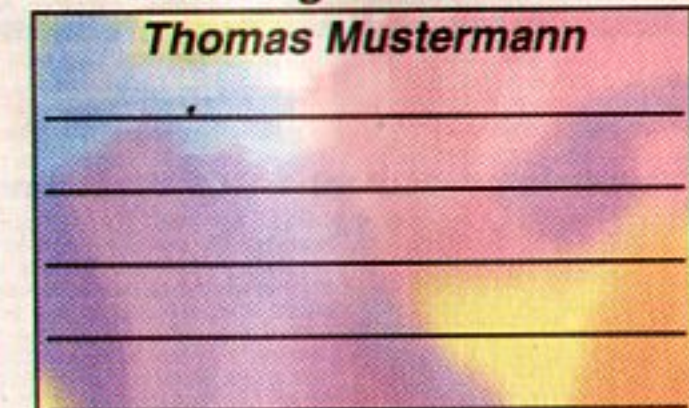
Jede Disk nur 5,90 DM TOP PREIS

800 Fröche II Neuauflage des bekannten Fröche-Spiels. Überqueren Sie eine Autobahn und einen Fluß. Toller Spielspaß für alle.
801 Strike Commander Eines der lustigsten Flugzeug-Ballerspiele, die es gibt. Ufos und dumme Lemmings machen einem das Kunstfliegen zu einer Katastrophe. Tolle Grafik und lustige Soundeffekte à la Lemmings. Eine wirklich gelungene Lust-/Action-Kombi.
802 Casino 1-8 Mitspieler können bei diesem Spiel mit einem Startkapital von 10\$ antreten. Es können bis zu 10 Spielrunden ausgewählt werden. Den Einsatz und Mut legt jeder Spieler selbst fest. Die tollen Soundeffekte lassen Nostalgie-Stimmung aufkommen.
803 Star Buster Bei diesem tollen neuen Break Out Spiel haben die Programmierer an Extras und Bölen wirklich nicht gespart. Bis zu 25 Bälle gleichzeitig. In den 32 Levels darf man nicht den Überblick verlieren. Ein toller Level-Editor wird natürlich auch mitgeliefert.
804 Lunar Patrol Mit einem Mondauto haben Sie die Aufgabe, einen neuen Planeten zu erforschen. Sie müssen gefährlichen Schlaglöchern ausweichen und von oben greifen auch schon die Ufos an. Doch auch Ihr Auto ist bewaffnet. Sie können sich zur Wehr setzen.
805 Tecno Ball Ein völlig neuartiger Breakout-Clone mit schöner futuristischer metallischer Grafik. Manche Blöcke explodieren sofort nach der ersten Berührung und andere Blöcke müssen erst 2 oder gar 4 mal vom Ball getroffen werden.
806 Checkers Conquest II Dieses geniale Dame-Brett-Spiel ist um einige Regeln als das übliche Dame-Spiel erweitert worden. Eine hervorragende Grafik bietet das Spiel. Gespielt werden kann entweder gegen den Computer oder einem zweiten Spieler.
807 Jumping Jack Bekannt, grandios und doch neu. Der putzige kleine Sprung-Held hat die Aufgabe, durch anstupsen der Kästchen mit dem Kopf die herauspringenden Geldstücke einzusammeln. Ein komfortabler Level-Editor wird mitgeliefert.
808 Ballermania Die brutale Baller-Orgie. Ballem pur gegen sauber animierten Ufos, Feuerschweifen und Meteoriten. Das ganze spielt sich in der Dunkelheit des Universums ab. Super Soundeffekte mit bemerkenswerten Bässen geben den Rest.
809 Bomber Jack Ein Sammelspiel, in dem man Bomben einsammeln muß. Vorsicht: Rote Bomben stehen kurz vor der Explosion, nur die schwarzen Bomben sind von Interesse. Den schönen kleinen Mädels sollte man auch nicht zu nahe kommen.
810 Fuzzy Logic Tolles 3D-Plattformspiel. Sie steuern einen Roboter, der die Computerplatte von Viren befreien soll. Eine Spinne, die man fassen lassen kann, hilft einem dabei. Ein schwieriges Spiel, denn die schwarzen Löcher und das Zeitlimit bringen das Problem.
811 Der Tod kam in der Nacht Vollständiger Shareware-Krimi über 3 Disketten mit Fernsehreifen Filmsequenzen. Diana, die Frau eines Filmproduzenten wurde tot aufgefunden. Sichern Sie Spuren und vernehmen Sie die Hausbewohner.
812 Mine Runner Super Umsetzung des Loderunner aus alten 64er-Zeiten. Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig mitspielen. Springen Sie Löcher in den Boden, wo Ihre Verfolger dann hineinfallen. Highscores werden gespeichert. 2 MB Chip-Ram.
813 Helsinki Force Dieses Action Kampf Spiel für 2 Spieler bietet zunächst einen Ninja-Kampf mit komplizierten Kampftechniken. Danach geht's in's Labyrinth. Unter Zeitdruck muß man mit Hilfe eines Scanners das Ziel finden. Weitere Missionen erwarten den Spieler. 3 Disks.
814 Dr. Strange II Nachdem der Dr. im ersten Teil die Flucht ergriffen hat, versucht der verrückte Professor seinen Wunsch nach dem Menschen Marke "Eigenbau" zu verwirklichen. Spitzen Grafik und Ideenreichtum. Natürlich mit tollem Editor.
815 Puppel Etwas total verrücktes und anderes. Hier können Sie schöne Puppen nach Herzenslust per Maussteuerung ausziehen, die Kleidungsstücke wechseln und wieder anziehen. Oder setzen Sie ein Kampfschiff aus Einzelteilen beliebig zusammen.
816 Tear Down The Wall - Pink Floyd Eine Multi Media-Show, die einen 15-Minütigen Videoclip von Pink Floyd zeigt. Dazu spielt in voller Länge das Original-Lied "Tear Down The Wall". Danach gibt's noch Texture-Morphing, Phong Shading, 3D-Tunnel...

Jede Disk nur 5,90 DM TOP PREIS

817 Deluxe Vic Blitz Wer kennt dieses Spiel noch vom VIC-20? Man muß mit seinem Flieger Häuser zerstören.
818 Kinder Games 2 wunderschöne Spiele für Kinder. Es werden 2 Mitspieler benötigt. **Farbensense & Memory**.
819 The Race Wackeliges Joystick-Rüttel-Spiel. Bis zu 8 Spieler, die einen 100m-Lauf absolvieren, treten an.
820 Speedy Reedy and his Crazy Capers Ein buntes Spiel für die jüngeren Spieler ab 3 Jahren: Schnelles einsammeln von Süßigkeiten ist hier angesagt.
821 Zerberk Ihre Aufgabe ist es, in jedem Level sämtliche Roboter zu eliminieren. Doch Vorsicht: Jede Berührung mit den Robotern und Wänden endet tödlich.
822 Steel Devils 2-8 Spieler bekämpfen sich als Roboter. In 20 verschiedenen Landschaften wird gekämpft. Mit echten Samples von Raketen, Granaten und Bomben.
823 High Pressure Erstklassiges Ballerspiel in der weiten Ferne des Weltraums. Verschiedene Raumschiffe, Meteoriten und Satelliten müssen abgeschossen werden.
824 Urinarius Ein kurioses Spiel für geistig stabile Menschen. Da schließen Toiletten auf Toiletten und WC-Papier wird als Waffe eingesetzt. Im Hintergrund überlebt sich jemand.
825 Highway Patrol Ein Hochgeschwindigkeitsrennen: Die Autobahnpolizei ist mit einer Laserpistole ausgerüstet. Ein chaotisches Durcheinander auf der Autobahn.
826 Goldgräber Sie graben unterirdisch. Doch jeder Schritt will genau überlegt sein, denn die Dämonen kommen immer näher und wollen Sie Entschieden vernichten.
827 Lift Runner Hier müssen Sie von Plattform zu Plattform zum Ziel Rennen. Doch die Fahrschritte fahren auf und ab. Eine Kollision endet für Sie tödlich.
828 Hangman - Special Edition 1996 Das bekannte Wörterratespiel à la Glücksrad. Das Spiel hat wirklich eine tolle Grafik und spannende Musikunterstützung.
829 Space Invaders 5 Das bekannte Weltraumballerspiel in einer neuen Version. Wehren Sie mit bis zu 2 Spielern gleichzeitig die Invasion aus dem All ab.
830 Tank Fire 4 Panzer bekämpfen sich in einem Labyrinth. Die Panzer können sich um 360 Grad drehen. Schüsse können an den Wänden abprallen und einen selber treffen.
831 Samurais Showdown Ein packendes Kampfsportspiel der eigentlich ganz anderen Art. Da erscheinen 3 Meter lange Kampfpeine, man kann den Gegner mit Insekten beschießen oder man hebt einfach mittels Rückenpropeller ab. Ein witziges Spiel.
832 Labyrinth Construction Set Sie selber entwerfen Ihr eigenes Labyrinth, verstecken Bälle an beliebigen Stellen und können sich dann 3-Dimensional auf die Suche machen.
833 Shilton Football Eine Fußball / Wirtschaft-Simulation mit kleinen spaßigen Einlagen. Da müssen Sie Spieler kaufen, verkaufen oder eben Spielpläne erstellen.
834 Master Blaster Schnelles Geschicklichkeitsspiel. Knallen Sie sich Ihren Weg zum Ziel durch geschicktes Bombenlegen frei.
835 Action H.E.R.O. Zunächst läßt man sich vom Computer ein Labyrinth aufbauen, in dem dann aus der Overview-Perspektive ein tolles Action-Kampf-Spiel startet.
836 Mega Tron '96 Das hat's wohl noch nicht gegeben: Bis zu 10 Spieler können gleichzeitig mit dem Motorrad antreten. Doch wehe, es kreuzen sich die Wege.
837 Woogles Treiben Sie unter Zeitdruck die grünen Schleimmonster so dummermaßen in die Enge, daß die Giftmonster durch keine Ritzen mehr schlüpfen können.
838 Time Bomb Hier müssen die jüngeren Mitspieler in 10 Levels verstreute Bomben einsammeln. Ein Weg sollte dabei nur einmal benutzt werden. Benötigt 2MB Chip-Ram.
839 Der Gruselfriedhof Ein 3D-Grusel-Action-Adventure. In Dämmerstimmung müssen Sie Abenteuer bestehen. Doch Vorsicht vor feindlichen, untoten Gegnern. Eine tolle Maus-3D-Steuerung wie in der Realität. Sie bewegen sich frei in alle Richtungen umher.
840 Jet Set Billy "Fun-Koffer" Der perfekte Spielspaß für alle. 2 neue Welten des bekannten Spiels stehen zur Verfügung. Mit Familien-Editor. 2 Disks, 1 MB Chip-Ram.
841 Metal Hardball Ein metallisches Spiel, in dem Sie versuchen müssen, mit einem Schläger die Metallkugel immer im Spielfeld zu halten und dabei die zu treffenden Gegenstände mit der Metallkugel anzupöbeln.
842 Hexapuz Systematisches Denkspiel, in dem Sie Farben kombinieren müssen.
843 Vector Trap Auf einer riesen Computerplatte haben sich Viren versteckt. Hindern Sie Ihre Gegner durch gezieltes Setzen von Sperrn in den Leiterbahnen an ihrer Jagd.
844 Cybersphere+ So bunt war Breakout noch nie. Ein Breakoutspiel mit unzähligen Sonderfunktionen und sauberen Animationen z.B. von Feuerschweifen usw.!
845 Total Excess Den Flieger starten und alles abschließen, was in die Quere kommt. In einer wunderschönen und superweich scrollenden Phantasie-Landschaft kommen Dir Angriffsformationen von toll animierten Angreifern entgegen, die Dich fertig machen wollen.
846 Ultimatum Im Jahre 2030 ist die Erde völlig zusammengebrochen. Kriminalität und Verbrechen kennzeichnen das Geschehen. Alles ist außer Kontrolle geraten. Doch der Prototyp des Vindicators ist fertig. Testen Sie die Intelligenz aus. 2 Disks, 2 MB RAM.
847 Die schreckliche Infektion Die Vermehrung und Ausbreitung bunter Schleimklumpen war nie so spannend. Ganze Populationen werden in Kurzzeit infiziert.
848 Island Etwas Würfelglück braucht man schon, um an die wertvollsten Grundstücke zu gelangen. Dann sollte man schnell ein Hotel bauen und ordentlich die Miete kassieren.
849 Xenex Zu Beginn können eines von drei Raumschiffen auswählen, doch dann kracht der totale Angriff von allen Seiten des Alls herbei. Auch Weltraumschrott ist eine Gefahr.
850 Style Ein Spiel für Kinder: Hinter 2x2 bis 4x4 großen Feldern sind bunte Gegenstände verborgen. Dabei sollte man immer 2 zusammenpassende Motive finden.

Diskettenaufkleber mit Ihrem eigenen Namen
Thomas Mustermann



Herrlich bunte Diskettenaufkleber in leuchtenden Aquarell-Farben mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen). Jeder Aufkleber hat individuelle Farbmuster !!!
100 Diskettenaufkleber nur 19,90 DM
250 Diskettenaufkleber nur 34,90 DM

Thomas Mustermann
Bärenndorfstr. 24
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15

Tolle Geschenke

Jede Disk nur 7,90 DM TOP PREIS

850 For President Du bist 20 Jahre alt und willst Präsident werden. Deutsches Strategiespiel mit spitzen Grafik.
851 Metropolis Hier kommt ein Highlight im Stil von "Popolus" mit spitzen Grafik und Maussteuerung. Bauen Sie mit Hilfe von Krankenhäusern, Hochhäusern, Polizeiwachen, Feuerwehren, Fabriken und Wohnhäusern eine lebensfähige Stadt auf.
852 League Soccer Cards Fußball à la Card! Wer schafft es, seinen Verein in die erste Liga zu bringen? Egal ob Straßloß, Halbzeit oder Elfmeter ... bis zu 6 Mitspieler kämpfen um die Nr. 1. Dein gutes Gefühl entscheidet hier, ob Du zu den Gewinnern zählst.
853 Backgammon Die bisher beste Amiga-Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr flüssige Animationen der Spielsteine. Die Spitzengrafik läßt Realitäts-Stimmung aufkommen. Es kann natürlich auch gegen den Amiga gespielt werden.
854 Circus Der Kindertraum wird wahr! Jetzt beginnt für die Kleinen und natürlich auch für die Großen der große Auftritt. Vom Sprungbrett abgesprungen müssen oben fliegende Luftballons zum Platzen gebracht werden. Denn kommen Extras und Blumensträuße.
855 High Octane II Endlich ist die neue super schnelle Version da. Rasanten Autorennen aus der Vogelperspektive. Die Straßen haben es ganz schön in sich. Risse, Schlaglöcher, Sandverwehungen und Öl. Und Ihr Auto ist natürlich schwer bewaffnet.
856 Pots and Run Spielhallenfreunde werden hier Ihre helle Freude ausleben können. Dieses tolle Fruit-Machine-Spiel fällt sowohl von der Grafik als auch von den Soundeffekten an ... sie sind einfach Spitzengrafik. Auch an Risikolettern wurde gedacht.
857 Breaking Bricks AGA Altbekanntes Break Out im komplett neuen Gewand. Dieses Spiel ist so umfangreich, daß es mindestens 2MB Chip-Ram und OS3.0 benötigt, also am besten ein A1200 / A4000! Mit völlig bunter und peppiger Grafik. Ein HIT!!!!
858 Black Dawn Bewegen Sie sich frei im 3D-Raum. Durchsuchen Sie alle Decks eines verlassenen Raumschiffs. Gefährliche Monster und Mutations-Räuber greifen Sie an. Doch zum Glück sind Sie mit einem Messer und Pistole bewaffnet.
859 Galleons Dieses 2-Spieler-Action-Strategie-Game orientiert sich an den "Tank-Games". Doch hier handelt es sich um 2 Galeeren, die auf dem weiten Meer versuchen, sich gegenseitig durch Bomben zu versenken.
860 Duck Dodgers Hervorragendes Plattformspiel. Hier muß man seine Gegner in riesen Töpfe schießen. Dazu werden sie zunächst mit einem Freezer-Schuß eingefroren und dann mit lustigen Fußritten weg befördert. Zahlreiche Comic-Gegner.
861 Argus In diesem Ballerspiel stimmt alles: Tolle Überraschungen, Einlagen und Soundeffekte sowie eine schöne Grafik bietet dieses Spiel. Bestimmte Gegner geben Bonusdiamanten frei und viele Extrafunktionen können aufgesammelt werden.
862 Thesus XII Als politischer Attentäter in ferner Zukunft sollte man sich vorsehen, denn Du erhältst den Auftrag, solche Typen quer durch den Weltraum zu jagen. Ein wirklich futuristisches Ballerspiel mit phantastischer Grafik und toll animierten Objekten.
863 China Tiles Alle 120 Teile müssen vom Brett entfernt werden, dabei müssen immer 2 gleiche Symbole gefunden werden, die man nur nach rechts oder links herausziehen kann. Ein wirklich phantastisches Größelspiel auch für Kinder ab 4 Jahren geeignet. 15 Bretter zur Auswahl.
864 Wally World Hillos siehst Du mit an, wie die Freundin von Wally von einem bösen Drachen entführt wird. Da ist es ja wohl selbstverständlich, daß Du Wally zur Seite stehst, wenn Wally seine Freundin befreien will. Dabei schwirrst Du durch ein herrlich buntes Jump'n Run Spiel, in dem Dir viele bekannte Comicfiguren entgegen kommen werden. Ein grandioses Spiel mit echter Märchengrafik. 2 Disks.



Magic Adressaufkleber in Aquarell-Farben

Eine echte Neuheit - unsere modernen Magic Adress-Aufkleber mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse in leuchtenden Aquarell-Farben. Jeder Aufkleber schimmert in individuellen Farben. Somit hat jeder Aufkleber ein anderes phantastisches Aussehen. Wahlweise mit 4 oder 5 Zeilen Text zu je 25 Zeichen.

126 Stück nur 11,90 DM **500 Stück nur 24,90 DM**
250 Stück nur 14,90 DM **1000 Stück nur 39,90 DM**



ECTS EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW 96



Im Frühjahr und im Herbst ist London eine Reise wert, denn zweimal pro Jahr wird dort in der Olympia Grand Hall Europas dienstälteste Fachmesse für Digi-Entertainment abgefeiert. Diesmal bekamen die knapp 10.000 Besucher rund 100 Aussteller sowie auch wieder einige Amiga-Highlights zu sehen.

Dennoch, selten war eine Frühjahrs-ECTS so schwach besucht wie zwischen dem 14. und 16. April 1996. Auch an wirklich interessanten Neuheiten herrschte eher Mangel in den Messeboxen und umliegenden Hotel-Suiten, zumal einige der namhaftesten Hersteller wie etwa Virgin, Electronic Arts oder auch Amiga Technologies gar nicht angereist waren – vermutlich will

man das Pulver erst zur amerikanischen Großmesse E3 (Mitte Mai in Los Angeles) verschieben. ECTS-Veranstalter Blenheim zieht aus der schwachen Unterstützung aus allen Lagern vom PC über die Konsolen bis hin zum Amiga denn auch Konsequenzen: Ab kommendem Jahr soll der traditionelle Doppel-event auf eine Einzelveranstaltung im Herbst eingedampft werden.

ACCLAIM

Erneut wurde hier das baldige Erscheinen des Basketball-Knallers NBA JAM TOURNAMENT EDITION im Amiga-Stadion beschworen, außerdem kündigte man die Vertriebs-Ehe mit System 3 auf – wodurch das eigentlich bereits fertige Hüpfical PUTTY SQUAD (siehe Preview AJ 4/96) weiter auf sich warten läßt.



Der Plattform-Flummi zieht sich noch: Putty Squad

ALTERNATIVE

Die Alternativos hatten dreimal Action im Gepäck: Die scrollenden Bal-

lereien RAGE und TRAITOR sollen demnächst im Doppelpack erscheinen, darüber hinaus munkelte man von einem weiteren Geheimaktivisten, wollte aber vorläufig weder Name noch Gameplay preisgeben.

ATARI INTERACTIVE

Während die (Pleite-) Geier bereits über der Jaguar-Hardware kreisen, sucht der Konsolenpionier Rettung in der Softwareproduktion und hat daher von Mindscape nun das das humorige Action-Strategical TINY TROOPS übernommen.

DOMARK

Die zwischenzeitlich mit Centre Gold verbandelten Engländer beschworen erneut König Fußball mit dem Liga-Simulator CHAMPIONSHIP MANAGER 2, dazu passenden Datadisks und dem Action-Kicker TOTAL FOOTBALL: Ab 1 MB RAM darf man sich hier auf atemberaubende Spielerani-

mationen mit 1.700 einzelnen Frames auf dem Iso-Rasen freuen, wo 50 internationale Teams um den Sieg in vier Turnieren kämpfen. Beziehungsweise auf unseren Test in dieser Ausgabe.

FLAIR

Hier tritt demnächst der DOUBLE AGENT seinen Dienst an – mehr zu dieser witzigen Comic-Neuersoftung für Splitscreen-Fallensteller ein paar Seiten weiter im ausführlichen Preview.



MAD läßt grüßen: Double Agent

GAMETEK

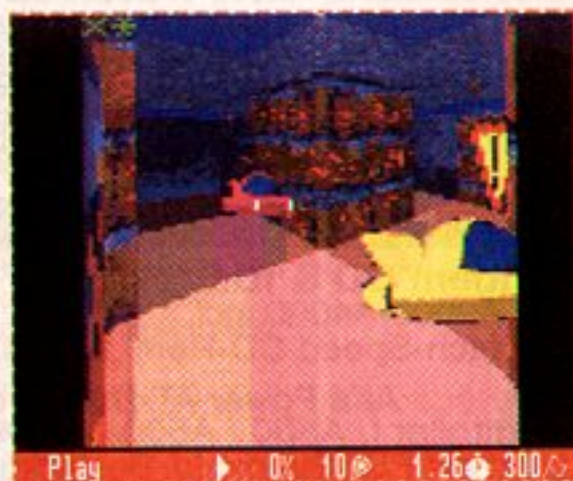
Einen tollen Überraschungscoup landete man hier mit HUMANS III, das wir Euch in dieser Ausgabe bereits im Test präsentieren können.



Knobeln ist menschlich: Humans III

GUILDHALL

Die mittlerweile zum reinen Entwicklungs-Team mutierte Company Krisalis hat LEGENDS ja bereits seit Jahren angekündigt, nun soll der Actionrolli im Nippon-Stil unter neuem Label tatsächlich Mitte Juni erscheinen. Dito Black Magics GLOOM DATADISK mit erweiterten Herausforderungen für 3D-Dungeonmetzger sowie 3D BOULDER DASH, eine modernisierte Neuauflage der klassischen Action-Knobelei. Außerdem hält hier Silltunna („X-Treme Racing“) noch ein paar Überraschungen in petto, über die wir aber erst in der nächsten Ausgabe näher berichten können.



Ein Klassiker in der dritten Dimension: 3D Boulder Dash

OTM

Die englischen Newcomer haben Großes mit dem Amiga vor: Der schußstarke AGA-Horizontalscroller ATROPHY (Preview AJ 4/96) ist so gut wie fertig; dasselbe gilt für VIR-

TUAL KARTING DELUXE, das mit der leistungsschwachen Urversion nur noch den Namen gemeinsam haben soll. Nach dem Tuning verspricht der Hersteller nun eine superbe 3D-Raserei mit stark verbessertem Texture-Mapping und Rendering, mehr Objekten am Straßenrand, zusätzlichen Kursen sowie einer überarbeiteten Handhabung. Ab August soll dann zusätzlich die topmoderne VIRTUAL RALLY am Amiga allen Konsolen-Konkurrenten wie z.B. „Sega Rally“ das Benzin abgraben. Zu dieser Zeit ist außerdem mit der originellen Plattform-Knobelei GNOMES sowie der Weltraum-Ballerei STARFIGHTER zu rechnen, welche das feine Gameplay von „Star Crusader“ mit topaktueller 3D-Textureoptik verknüpfen wird. Darüber hinaus angekündigt, aber nicht gezeigt wurden ein noch namenloser Actionkicker im „FIFA“-Look sowie ein Strategical im Stil von „Dune 2“ und „Command & Conquer“. Kurzum, man darf gespannt sein!

TEAM 17

Die Teamsters hatten kaum Überraschungen im Gepäck: ALIEN BREED 3D II: KILLING GROUNDS findet Ihr als Testversion bereits in dieser Ausgabe, und WORMS REINFORCEMENTS kennt man ja schon aus dem Joker-Preview im Heft 4/96.



Der frische Alienbraten ist angerichtet: Killing Grounds

VULCAN

Hier wurde den Amigos VALHALLA 3 versprochen – also wohl ein weiteres Action-Adventure mit wenig überzeugender Optik, aber Sprachausgabe und fesselnden Puzzles.

WARNER INTERACTIVE

Unter den Fittichen der Filmmogule werkelt Renegade weiterhin fleißig an CHAOS ENGINE 2 und Z; in Kürze soll es soweit sein – was so manche Leseranfrage beantworten dürfte.

KURZ NOTIERT



Actiondungeon für Highend-Amigas: Genetic Species

Im Umfeld der Messe fanden zudem ein paar engagierte Kleinhersteller ihre Nischen. Wer die Augen offenhielt, konnte etwa den Newcomer Oxyron und seinen 3D-Rolli TRAPPED – DAS RAD VON TALMAR (Preview in vorliegender Ausgabe) entdecken, den brandneuen Actiondungeon GENETIC SPECIES des deutschen Newcomer-Teams Ambrosia, Ikarions Ledermanager HATTRICK, Ascons motorisierten Kollegen auf der POLE POSITION oder auch die bereits in diesem Heft getesteten Neuheiten von Black Legend, also FUSSBALL TOTAL INDOORS und EVIL'S DOOM. Als Amiganer kann man daher mit dem London-Trip letzten Endes auch ganz zufrieden sein, oder? (Alan Bunker/rl)



3D-Actionrolli aus deutschen Landen: Trapped

Trapped

Das Rad von Talmar

Die Auftragsflaute im Lager der Amiga-Abenteurer ist Geschichte: AGA-Rollenspieler dürfen sich derzeit ja an „Evil's Doom“ schadlos halten, und Oxyron Software öffnet bald neue Gewölbe für (fast) alle Dungeonläufer!



Während bei Black Legend Partytime in Unter- und Oberwelt angesagt ist, wird der Held hier beim Durchstreifen der mit Monstern, Fallen und Items reichlich gesegneten Labyrinth auf sich allein gestellt sein: Man kann als Krieger, Ritter, Zwerg, Barbar oder Jägerin ins Abenteuer ziehen, was mit Unterschieden bei Stärke, Ausdauer, Tempo, Lebenspunkten und den bevorzugten Waffen einhergeht.

Bleiben wir gleich mal bei den Waffen. Das mit der Zeit aufgesammelte Arsenal erscheint in Feldern am linken Bildschirmrand, per Tastatur aktiviert man dann je nach Bedarf Schwert, Axt oder Morgenstern. Am Screen finden sich u.a. noch Infos zum Gesundheitszustand, zum Level und den Erfahrungspunkten, ein Kompaß sowie die Hausbar mit vier Tränken – um Energie nachtanken oder sich eine Extraportion Rüstschutz und Kraft reinziehen zu können. Zu den möglichen Fundstücken zählen auch Spruchrollen nebst den benötigten Zutaten, doch sollte man sich von der Magie hier nicht allzuviel erwarten. Das gilt auch für die Komplexität der Rätsel, denn letzten Endes bekommt man es mit einem durch Rollenspielelemente aufgewerteten Actiondungeon zu tun.

Wie bei „Gloom“ & Co. spielt also einmal mehr eine furiose Grafikengine die Hauptrolle bei der Entwicklung. Und das Ergebnis wird sich auch nicht vor der Konkurrenz zu ver-

stecken brauchen, denn jede Menge Screenmodi sollen für eine perfekte Anpassung an die entsprechende Rechenleistung sorgen; sogar die „Grafitti“-Karte wird unterstützt. Wer über Turboschub per 68020er-Karte verfügt, kommt also selbst als Altamigo in den Genuß der Feinheiten dieses Games: In allen Auflösungen wippt der Held wunderbar flüssig durch 3D-Katakomben, die aus (in der Vertikalen) variablen Blickwinkeln zu betrachten sind. Als echtes Genre-Novum dürfen die Augen dabei sogar sacht gen Boden oder an die Decke schwenken. Ein weiteres und wortwörtliches Highlight der Optik sind die tollen „Lens Flare“-Effekte, welche von diversen Lichtquellen in die Gewölbe gezaubert werden. Für den letzten Kick an Gruselstimmung sorgen dann die gelungenen Sound-FX.

Keinerlei Grund zum Gruseln bietet hingegen das bequeme Handling per Nager und Tastatur, denn so flott, wie man sich an Speerfallen oder Feuerbällen vorbeischlängelt, werden auch Übersichtskarte, Inventory, Zauberbuch etc. eingeblendet. Erwähnenswert wären schließlich noch die Speicheroption und die teils kuriosen Statistiken, z.B. über die Spieldauer oder die bislang in den weitverzweigten Gängen zurückgelegte Strecke. Fehlt nur noch ein Termin: In spätestens drei Monaten öffnen sich die Dungeon-Tore für den endgültigen Test. (st)

DOUBLE AGENT



SPION & SPION



Zwölf Jahre ist es her, daß eine längst untergegangene Company namens First Star den Kultcomic „Spy vs. Spy“ für 8-Bit-Rechner versoftete – höchste Zeit für Flairs spritziges Remake am amiganisierten Splitscreen!

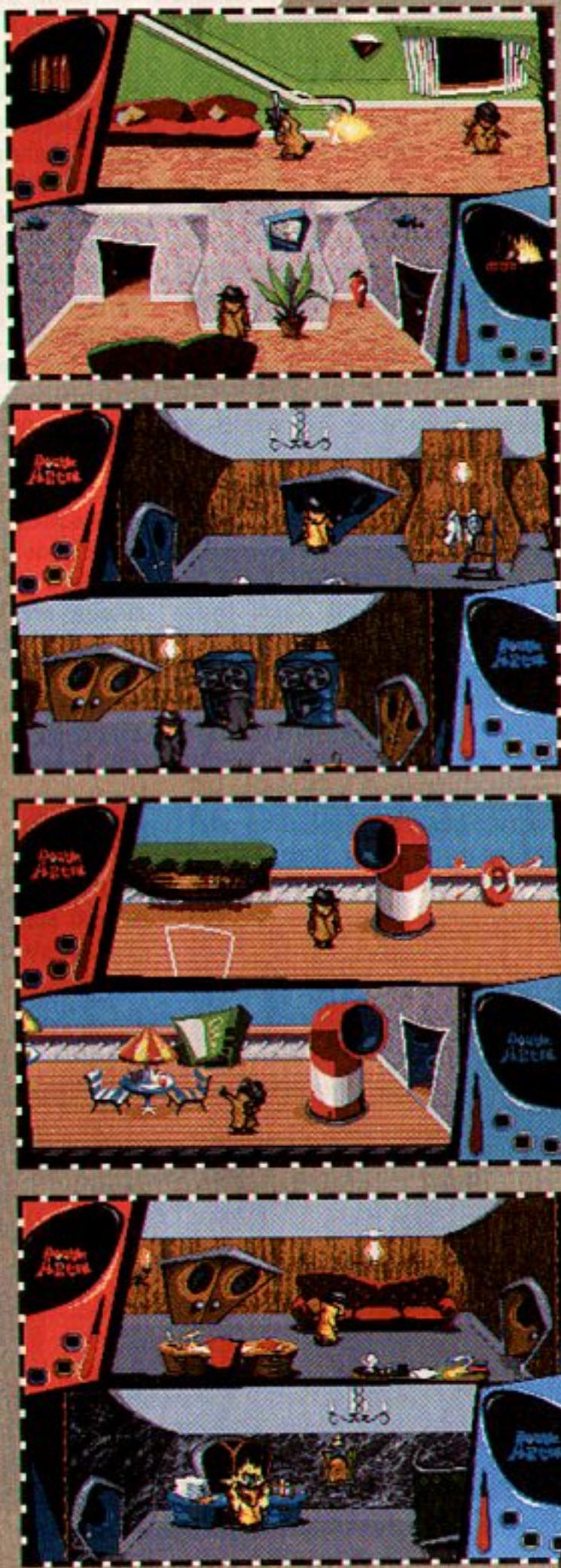
An das Original werden sich wohl nur noch vergreiste Zocker-Veteranen wie unser Papa Joe oder ganz eingefleischte MAD-Fans erinnern: Wie in den hierzulande „Spion & Spion“ betitelten Strips des kürzlich eingestellten Comicmagazins bekämpften sich ein weißer und ein schwarzer Agent am horizontal geteilten Screen mit einfallsreichen Fallen. Dabei wird es auch in der Neuauflage bleiben, wobei sich auf scrollendem Gelände Mensch und Maschine oder Mensch und Mensch gegenüberstehen. Freut Euch auf Du-elle mittels abartiger Konstruktionen, die selbst den Ideenreichtum diabolischer Movie-Kids wie Dennis oder Kevin locker in den Schatten stellen!

Zudem darf man sich selbstredend auf zeitgemäße Retuschen im Kampf der Doppelagenten freuen, wie sie zu Zeiten der drei ursprünglichen „Spy vs. Spy“-Games technisch noch nicht möglich waren. So findet das listenreiche Spektakel demnächst in grundverschiedenen Austragungsorten statt, wo seinerzeit ein Schauplatz genügen mußte: im trauten Einfamilienheim etwa oder in den verwinkelten Etagen eines Einkaufszentrums. Dort wird man dann seinem Widerpart Dynamitstangen und Brandsätze vor die Füße werfen, ihn in Fangnetze oder die Arme bzw. Blüten einer fleischfressenden Pflanze treiben. Auch an Betäubungsmittel wurde gedacht, wenn es darum geht, der

eigentlichen und je nach Level unterschiedlichen Hauptaufgabe näher zu kommen – wie z.B. der Rettung eines mit Passagieren überfüllten Hochseedampfers. Um derweil die diversen Kleinpuzzles in den Griff zu bekommen, liegen allerorten Utensilien wie Schaufeln usw. herum, die aufgeklaut und zusammen mit den Offensiv- und Defensivwaffen bis zur Verwendung im Marschgepäck zwischengelagert werden.

Besonders viel Wert legt die Flair-Truppe dabei darauf, das bewährt witzige Gameplay mit einer entsprechenden Präsentation zu unterstützen. Bereits unser Vorabmuster überzeugte jedenfalls durch butterweiches Scrolling, liebevoll gestaltete Kulissen und bezaubernd animierte Comic-Figuren: Wenn da ein Spion Feuer fängt und voller Entsetzen von einem Bein auf das andere hüpfet, dann ist das ebenso sehenswert wie die Pausenanimation – läßt man den Stick ein Weilchen ruhen, setzt der Kerl nämlich ganz cool seine Sonnenbrille auf und vertreibt sich die Wartezeit mit Schmökern in der Zeitung. Apropos Stick, die intuitive Steuerung soll auch und speziell das CD³²-Pad unterstützen, während die Ohren von passenden Musikstücken und wortwörtlich „knalligen“ Sound-FX verwöhnt werden.

Tja, damit bliebe nur noch zu hoffen, daß uns der Hersteller keine Falle gestellt hat, als er rechtzeitig zur kommenden Ausgabe ein Testmuster versprach... (rl)



AMIGA



TOTAL FOOTBALL

Kaum sind Deutscher Meister und Pokalsieger gekürt, laufen zur EM drei neue Digi-Kicker im Amiga-Stadion ein – obwohl dieser Iso-Sport von Domark mit dem realen Großereignis eigentlich nur den Termin gemein hat.

Rein optisch erinnert das Eröffnungsspiel unserer Mini-Meisterschaft an das prächtige „FIFA Int. Soccer“ von Electronic Arts. Allerdings erreichen hier weder die ruckeligen Animationen noch die laue Steuerung oder die bescheidene Cleverneß der CPU-Kicker die überragende Klasse des Konkurrenten. So kommt es z.B. viel zu häufig vor, daß gegnerische Stürmer nach Erreichen des Strafraums dem satten Torschuß einen Ausflug zur Eckfahne vorziehen, um von dort die Kollegen per Flanke zu bedienen...

Da zudem die hineingrätschenden Ledertreter meist schneller zur Stelle sind, als Kaiser Franz das Wort „Vize-meister“ sagen kann, ist Kick-and-Rush die erfolgversprechendste Taktik – schöne Ballstafetten und durchdachten Spielaufbau wird man bei Total Football eher selten zu Gesicht bekommen. Dem mit regulären Sticks auf einen Feuerknopf beschränkten Handling (bei besseren Modellen oder Pads werden auch mehr Buttons unterstützt) darf man das jedoch nur zum Teil in die Stollenschuhe schieben, denn nach einigen Trainingseinheiten sind dann auch lange Pässe mit

dem kuriosen Triple-Klick einigermaßen in den Griff zu bekommen. Ansonsten sorgen nette Gags wie die davonhumpelnden Opfer rüder Fouls oder das Herunterreißen der Trikots nach einem Treffer für Laune, sporadische Grafikfehler und Systemabstürze dagegen für Ärger auf der Tribüne vor dem Monitor. Da ist es ein

schwacher Trost, daß die Sound-FX recht ordentlich klingen, auch wenn das Stöhnen der Protagonisten besser zu einem Prügelspiel passen würde. Zumal die Optionen und Features meilenweit von der Weltspitze entfernt sind: Freundschaftsspiele und eine Liga mit mageren sieben Teams (bei Turnier und Pokal sind es immerhin jeweils 32) stehen für den Kampf gegen Kumpel oder Compi bereit und 50 Nationalmannschaften zur Wahl. Daß diese unterschiedliche Trikots tragen, sieht man; daß ihr Leistungsgefälle nicht eben realistisch ist, merkt man – spätestens dann, wenn

wieder einmal ein Exot wie Japan zum Pokalsieger gekürt wird. Ein Match darf zwischen sechs und neunzig Minuten dauern, und es stehen sechs Bodenverhältnisse ebenso zur Disposition wie die Entscheidung per Verlängerung und/oder Elfmeterschießen, das Anhalten bzw. Weiterlaufen der Uhr bei Unterbrechungen und der Eifer des Schiedsrich-

ters. Dazu kommen acht Systeme und ein paar klitzekleine Statistiken, aber eben keine eigenen Aufstellungen, keine Auswechslungen und keine Save-Option.



Versammlung im Starfraum

Kurzum, ohne Kumpel für den halbwegs launigen Duo-Modus hat Total Football eher wenig zu bieten. Jedenfalls allemal zuwenig, um selbst auf kleinen Amigas seinen großen Namen zu rechtfertigen. (st)



Der amtierende Weltmeister im Teammenü

TOTAL FOOTBALL (DOMARK)	
ISO-SOCCER	
63%	
„LAU“	
GRAFIK	68%
ANIMATION	68%
MUSIK	62%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	60%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

FUSSBALL TOTAL *indoors*

**AGA
ONLY**

Der Zweite im sportlichen Bunde weiß schon bedeutend besser zu gefallen: Black Legends ebenso witziger wie spielbarer Klon von „Sensible Soccer“ vermag auch in der Hallenvariante zu begeistern!

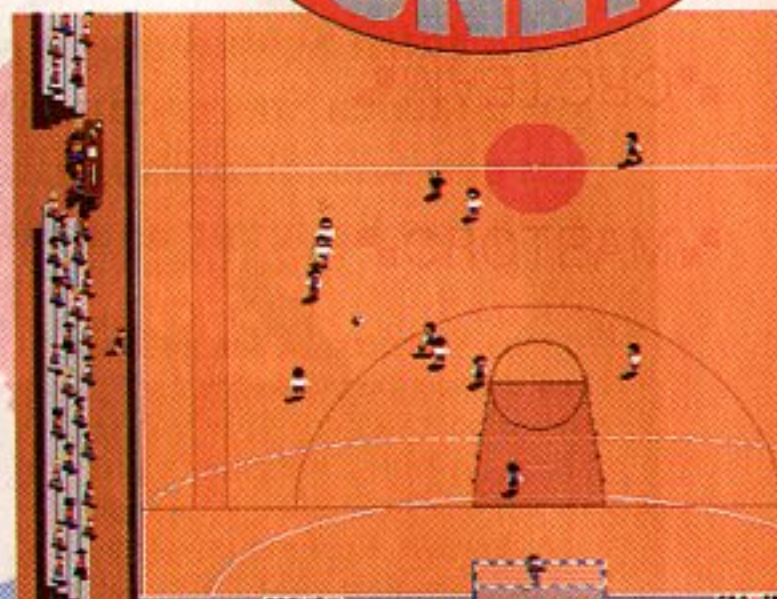
Obwohl: Daß die Winzlinge dieses Fußball-Flohzirkus nun nicht mehr unter freiem Himmel kicken, ist mit freiem Auge kaum auszumachen. Wie gehabt wuseln die Mini-Sprites durch multidirektional scrollende Draufsicht-Arenen (mit sechs unterschiedlichen Bodenbelägen), nur über das Wetter braucht man sich naheliegenderweise keine Gedanken mehr zu machen. Dafür aber um so mehr über die Optionen, insbesondere den indoorspezifischen Teil davon. So wird das Feld wahlweise von Banden oder Linien begrenzt, und die Teamstärke beträgt zwischen drei und sechs Feldspielern, die gemäß englischem bzw. internationalem Regelwerk dem Leder nachjagen. Das hat dann z.B. Einfluß auf die Zahl der möglichen Auswechslungen, die Größe der Torräume oder darauf, ob dem Keeper Ausflüge aus seinem Gehäuse gestattet sind.

Den Schwierigkeitsgrad bestimmen die jeweils drei Ballkontrollarten bzw. Geschwindigkeiten sowie das Team der Wahl. Denn alle 120 Vereins- und Nationalmannschaften bestehen hier aus einem runden Kickerdutzend mit individuellen Werten für Tempo, Ballkontrolle und Ausdauer. Optionsmäßig ist aber auch totale Chancengleichheit möglich, und im Actionmodus spielt die Konditi-

on sowieso keine Rolle. Wer darüber hinaus seine eigene Spitzenzwölf zusammenstellen will, kann sich per Editor an den Namen, Fähigkeiten und dem Outfit seiner Schützlinge vergreifen. Diese werden dann im Training auf Ecken, Straf- und Freistöße vorbereitet und/oder in einem Freundschaftsspiel auf größere Aufgaben eingestimmt. Das können Pokalwettbewerbe oder der Ligabetrieb sein, wo es reine Einstellungsache ist, wieviel Teilnehmer wie oft gegeneinander antreten, ob bei einem Sieg zwei oder drei Punkte aufs Konto wandern, die Entscheidung per Verlängerung erzwungen wird und Auswärtstore in der Endabrechnung eine gewichtigere Rolle spielen.

Die Rasenaction selbst macht nicht nur dank des gewohnt lockeren Stickhandlings Spaß, denn gerade das Spiel mit der Bande bietet willkommene Abwechslung vom üblichen Socceralltag – vor allem wenn übereifrige Kicker unter einem satten „Klong“ allzu nahe Bekanntschaft mit ihr machen. Dazu kommen nette Details wie die Aufstellung zum obligatorischen Fototermin vor dem Anpfiff, emsige Balljungen oder hin und wieder eine Ohrfeige für den uneinsichtigen Schiri, ehe der Sünder auf der Strafbank Platz nimmt. Auch die feinen Sound-FX von Fan-Fanfaren bis hin zum lautstarken „Magnificent Goal“ sorgen für Stimmung.

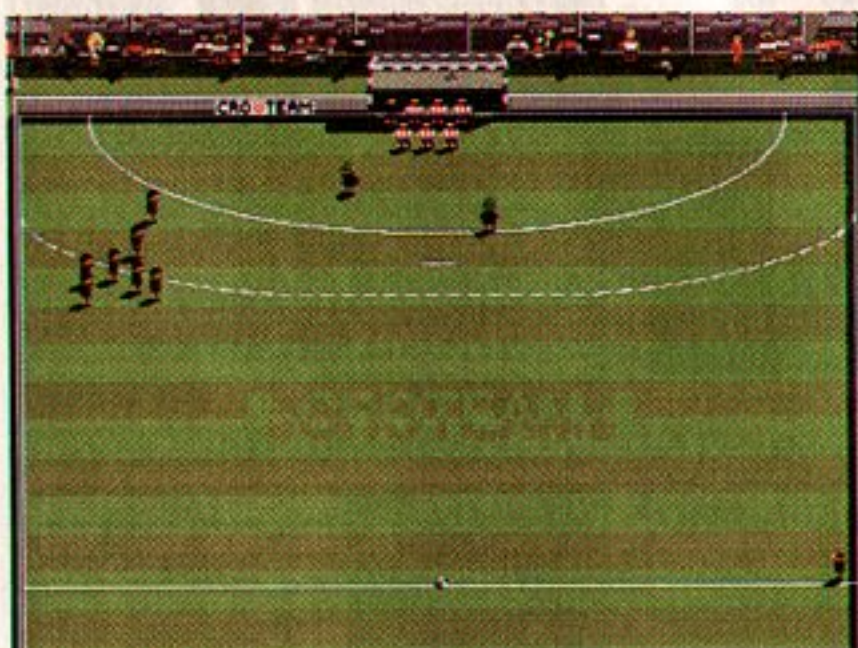
Fazit: Weil Black Legend last but not least auch wieder an die tolle Replay-Funktion mit der Wiedereinstiegs-möglichkeit gedacht hat, werden Digi-Fußballer wohl nicht nur bei schlechtem Wetter mit Begeisterung auf diese gelungene Indoor-Variante zurückgreifen. (st)




Die Kicker bitten aufs Parkett



Letzte Einstellungen vor dem Anpfiff



Bitte recht freundlich!

FUSSBALL TOTAL INDOORS (BLACK LEGEND)	
FUSSBALL-ACTION	
81%	
„PIFFIG“	
GRAFIK	56%
ANIMATION	72%
MUSIK	48%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%
VARIABEL	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

World of Soccer European Champions Edition

Zum guten Schluß nun das x-te Update einer nach wie vor genialen Soccer-Sim: Die ECE-Version (nicht ECS) hat den sensiblen Fans zwar wenig Neues, aber immer noch das Beste zur aktuellen EM zu bieten.

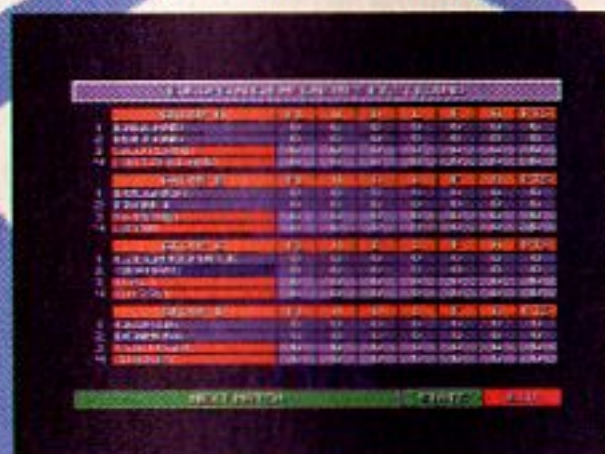
Um das Verwirrspiel komplettzumachen, wurde „Sensible Soccer“ ja bereits anno 1992 zur Erstveröffentlichung mit dem Untertitel „European Champions“ versehen – damals war auch gerade Europameisterschaft. Seitdem hat sich dieses Fußballspiel allerdings vom reinen Actiongame zum Player Manager gewandelt. So korrigierte man Ende 1992 zunächst mit der „1992/1993 Season Edition“ kleinere und größere Fehler (endlich gab es z.B. gelbe bzw. rote Karten), wieder ein Jahr später bekamen die Besitzer eines CD³² ihre Version, und pünktlich zur WM erschien Mitte 1994 die „International Edition“ mit aktualisierten Daten und erstmals einem auch am Screen sichtbaren

Schiri. Der Quantensprung erfolgte aber erst, nachdem Sensible Software Anfang 1995 zu Warner Interactive als Vertrieb gewechselt war und „Sensible World of Soccer“ veröffentlichte, die Grundlage des vorliegenden Fußball-fests.

Doch während damals die Welt im Titel mit zahlreichen Verbesserungen im Game einherging, hat sich diesmal kaum die Welt getan: Lediglich die potentiellen Teams und Spieler der EM 96 hat man eingebaut, finito. Während sich die PC-Kicker also voraussichtlich auf mehr Management-Optionen, einen spielentscheidenden Trainingsmodus, verfeinerte Features für Ausleihkicker sowie u.a. auch die Möglichkeit, internationaler Präsident zu werden, freuen dürfen, bleibt uns Amigos nur die Freude über den Preis dieses Updates. Denn knapp 40 Märker sind wahrlich nicht viel für ein Programm, das allein in Europa rund eine millionmal verkauft wurde und mit editierbaren Daten sowie erprobt genialem Gameplay aufwarten kann.

Apropos editierbare Daten: Da das Spiel

schon vor der EM ausgeliefert wurde, ist das vorab inkludierte Material natürlich nicht ganz auf dem neusten Stand – wie auch, wenn etwa die deutsche Nationalmannschaft ihre Aufstellung noch gar nicht bekanntgegeben hatte? Doch egal, denn wer noch keine der anderen Versionen dieses Games besitzt und auch nicht unbedingt auf mondänes Iso-3D à la „FIFA Int. Soccer“ oder „Total Football“ besteht, sollte hier zuschlagen. Es wartet nämlich zwar unveränderte Nostalgie-Optik, aber eben auch prima Sound, Optionen satt und vor allem exzellente Spielbarkeit. Und unter den Blinden war der Einäugige halt schon immer König... (mm)



Findet den Unterschied...

SENSIBLE WORLD OF SOCCER EUROPEAN CHAMPIONS EDITION (SENSIBLE SOFTWARE/RENEGADE/WARNER)

PLAYER MANAGER

82%
„UPGEDATED“



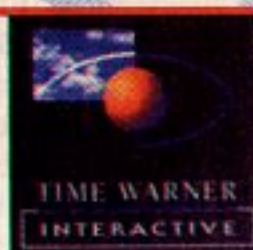
GRAFIK	56%
ANIMATION	72%
MUSIK	74%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	86%

VARIABEL

PREIS	DM 39,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	ANLEITUNG



EM-SOFTWARE ZU GEWINNEN!



Wir verlosen dreimal das hier getestete Spiel unter allen, die den kommenden Europameister erraten: Gebt Euren Tip einfach auf einer Postkarte ab, die Ihr bis zum 8. Juni 1996 unter Ausschuß des Rechtswegs an nachstehende Adresse schickt. Der Einsendeschluß ist zwar zugegeben etwas knapp, aber da beginnt nun mal die EM – wir wünschen viel Glück!

Joker Verlag / „EM-Tip“ / Bretonischer Ring 2 / D-85630 Grasbrunn

TEUFLISCH GUT!

Games

Airbus 2 *	79,99
ATR - All Terrain Racing	49,95
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Black Viper	89,99
Caribbean Disaster	89,99
Cederic (dt.)	69,99
Colonization (dt.)	79,95
Der Reeder (dt.)	AKTIONSPREIS 49,99
Die Nordländer *	69,99
Erben der Erde	59,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Harise - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikarion) *	69,99
Jaktar - Der Elfenstein (dt.)	49,99
Kampf um die Krone (dt.) *	89,99
Mad News (dt.)	79,95
Magi (dt.) *	79,99
Nemac IV	49,99
Obsession	49,99
Odyssey	29,99
Pizza Connection	89,95
Pole Position (dt.) *	89,99
Primal Rage *	79,99
Sensible Golf	69,95
Sensible World of Soccer 95/96	59,99
Sim Classics (dt.):	
Sim City Classic, Sim Life, Sim Ant	69,95
Soccer Stars 96: Fifa Soccer, Kick Off 3,	
Arstoss, Premier Manager 3	69,99
Super Skidmarks	59,95
Super Skidmarks Data Disk	39,99
Super Street Fighter 2	59,95
Super Tennis Champs	39,99
Tiny Troops *	59,99
Top Gear 2	49,95
Whales Voyage 2	89,95
Worms	59,99
"Z" *	59,99

Games speziell für A1200

Alien Breed 3D	59,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Breathless	59,99
Coala	49,99
Der Reeder	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	69,99
Dungeon Master 2	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	59,99
Evolution *	49,99
Extreme Racing	49,99
Fears	79,95
NBA Jam Tournament Edition	79,99
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	59,95
Roadkill	59,99
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Slam Till	49,99
Speris Legacy	59,99
Star Crusader	49,99
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Virtual Karting	49,99
Watchtower	39,99
Willi Lemkes Fußballmanager	59,99

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Alien Breed 3D	59,99
Erben der Erde	59,99
Evolution *	49,99
Pinball Illusions	69,95
Roadkill	59,99
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2 Turbo	49,99
Syndicate	69,95
Theme Park (dt.)	79,95
Whales Voyage 2 *	79,99
Worms	69,99
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Aufschwung Ost (dt.)	SONDERPOSTEN 9,99
B-17 Flying Fortress	39,95
Behind the Iron Gate	SONDERPOSTEN 19,99
Black Crypt	29,99
Civilization	39,95
Crystal Dragon	SONDERPOSTEN 9,99
DarkSeed	39,95
Das Schwarze Auge - Schicksalsklänge	49,95
Der Trainer Italia (dt.)	SONDERPOSTEN 9,99
Desert Strike	29,95
DiGeneration (nur für A1200)	19,99
Dogfight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Elite Plus	39,99
Embryo	SONDERPOSTEN 9,99
F1 World Championship (A600, A1200)	19,99
Fields of Glory	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Fußball Total!	SONDERPOSTEN 9,99
Gunship 2000	39,95
Jimmy White Snooker	29,99
John Madden Football	29,99
K 240	29,99
Lothar Matthäus Super Soccer	29,95
Micro Machines	SONDERPOSTEN 29,99
Pacific Islands	29,99
PGA Tour Golf Plus	29,99
Pinball Magic	29,95
Rally Championships (ab A500+)	SONDERP. 9,99
renTrainer (dt.)	SONDERPOSTEN 29,99
Red Baron	39,95
Road Rash	29,99
Sim Ant Classic (dt.)	39,95
Sim City Classic	39,95
Space Hulk	29,99
Space Quest 1	19,95
Syndicate (engl.)	29,95
Team Yankee (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	SONDERPOSTEN 29,99
Tornado (dt.)	39,95
Turbo Trax	29,99
UFO - Enemy Unknown	39,95
Wing Commander (dt.)	29,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN 9,99
Zeewolf	SONDERPOSTEN 19,99
Zeppelin (dt.)	SONDERPOSTEN 29,99

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Sony Playstation

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!	
Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Alien Trilogy	89,99
Darkstalkers *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Krazy Ivan	89,99
Need for Speed	89,99
Panzer General *	89,99
Resident Evil (dt.) *	89,99
Ridge Racer Revolution *	99,99
Shell Shock *	89,99
Total NBA 96	99,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Unser Tip des Monats:

Hattrick!

- Ikarion -

Führen Sie Ihren Fußballverein aus dem Amateurlager an die Spitze des europäischen Fußballs! Das finanzielle und sportliche Wohl des Teams hängt allein von Ihrem Geschick ab.

A500 * / A1200 *

69,99



Kaum zu glauben!

**Aufschwung Ost
Crystal Dragon
Der Trainer Italia
Embryo**

Solange der Vorrat reicht!!!

je 9,99

Media Point

Wo Sie uns
finden:

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Koblenz
Rixstraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Seit
03.05.96
auch in
Koblenz

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zuwenden.
Verpackungskosten: Vorkasse: 6,99 DM - Kreditkarte: 9,99 DM - Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NH-Gebühr - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei - Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



MAILBOX



Ob Amigo-Stammtisch, Editorial oder Leserbriefseite, in diesen Wochen gibt es praktisch nur ein Thema: Escom will sein junges Töchterchen Amiga Technologies ins ferne Amerika verkaufen! Hier nun Meinungen zum Deal, zum neuen Amiga Walker und ein paar anderen wichtigen Dingen im Leben.

Leserbriefe

DAS PRINZIP HOFFNUNG

Was mir heute beim Stöbern in den Videotext-Seiten vor die Augen kam, läßt mich einfach nicht mehr los: Da lese ich doch nichtsahnend, daß Escom die Amiga-Rechte schon wieder verkaufen will! Demnach hat also das Unternehmen VIScorp aus Chicago einen Vorvertrag über 40 Millionen Dollar unterzeichnet – bitte klärt uns doch mal auf, was an diesem Bericht dran ist! Und wenn's der Wahrheit entspricht, dann wollen wir doch wenigstens hoffen, daß VIScorp den Amiga besser vermarktet als Escom... wünscht sich Iwen Schmees aus Leer.

Da sich Escom/AT hinsichtlich des Marketings in der Tat nicht unbedingt mit Ruhm bekleckert hat, hoffen wir frohen Mutes mit Dir – zumal es ja eine Stellungnahme von VIScorp gibt, laut der neben der bisherigen Produktpalette auch die angekündigten Neuentwicklungen fortgeführt werden sollen. Zudem sind dort derweil einige Leute aus der alten Commo-Riege untergekommen; außerdem wird man die hierzulande inzwischen aufgebauten Vertriebskanäle wohl nicht brachliegen lassen. Ansonsten wissen wir aber im Moment auch noch nicht viel mehr als Du, weshalb buchstäblich bis zur letzten Sekunde Platz auf der Mixer-Seite freigehalten wird, um dort den alleraktu-

ellsten Stand der Dinge abdrucken zu können.

WIE GEHT'S?

Na, wie geht's Euch? Also, mir geht's eher schlechter, daher dieser Trauerbrief. Kommen wir gleich zum ersten Punkt: Mit dem Q-Drive wird es wohl wegen der CE-Zulassung noch ein wenig dauern, und zweitens soll Amiga Technologies verkauft werden, weil Escom in Finanznöten ist. Angeblich existiert sogar schon ein Vertrag mit einer Firma namens VIScorp – und das gerade in dem Moment, wo der Walker entwickelt wird! trauert Björn Bernard aus Wuppertal.

Ob's tatsächlich Grund zur Trauer gibt, wollen wir erst mal abwarten. Daß das Q-Drive andauernd von Termin zu Termin verschoben wird, ist allerdings fürwahr recht ärgerlich: Der Redaktionsschluß steht bereits wieder kurz bevor, und wie es aussieht, können wir das Quadrospeed-CD-Laufwerk von AT schon wieder nicht auf Herz und Nieren prüfen.

GUT GEHT'S!

1) Nun scheint es ja in der Tat endlich wieder aufwärts zu gehen: 40 Millionen soll die neue Firma für Amiga Technologies gezahlt haben – offenbar aus gutem Grund, denn wie ich die Mitarbeiter von VIScorp verstanden habe, wollen sie den Amiga jetzt zum verbreitetsten Computer der Welt machen. Hoffen wir, daß es ihnen ge-

lingt. Die Werbung macht's eben möglich!

2) Spitze und super finde ich, daß Ihr in Zukunft den Joker endlich mit CD herausgeben wollt. Kriege ich dann im Abo auch gleich die erste Ausgabe dieser Scheibe?

3) Eine Bitte an AT: Vergeßt doch einfach dieses seltsame Staubsauger-Gehäuse und spendiert dem Walker ein vernünftiges Outfit à la A3000/4000.

4) Übrigens wird „Sound Factory“ wohl die letzte CD sein, die ich von Chris Hülsbeck gekauft habe. Ist mir entschieden zuviel Techno und Rave drauf. Man sagt zwar, daß sich über Geschmack nicht streiten läßt, aber als sich Chris dann in Eurer Telefonaktion auch noch kritisch zu Heavy Metal äußerte... verrät uns Metallo Hendrik Eischeid aus Elsflth.

1) Bei allem gebotenen Optimismus: Das mit dem „verbreitetsten Computer der Welt“ hast Du vermutlich zwischen den Zeilen und durch die rosa-rote Brille gelesen, stimmt's? Zum jetzigen Zeitpunkt ist nämlich noch nicht einmal der Verkauf unter Dach und Fach...

2) Auch hier war wieder Deine gefärbte Sehhilfe im Spiel, denn zwar gibt es nun eine AMIGA JOKER-CD, doch ist sie (zumindest vorläufig) nicht an das Heft gekoppelt – sondern auch für Abonnenten zum Preis von 29,- DM über den Joker Shop erhältlich.

3) Ob der Walker nun bei Escom, AT oder VIScorp erscheint, sein auf der CeBIT gezeigtes „Staubsauger-Gehäuse“ war (wie berichtet) in jedem Fall nur vorläufig.

4) Chris Hülsbeck ist ein derart vielseitiger Musiker, daß er demnächst sicher auch wieder Deinen Geschmack treffen wird – wie wäre es in der Zwischenzeit mit den drei tollen neuen Audio-CDs aus der Amiga-Demo-Szene? Auch die gibt's ab sofort exklusiv im Joker-Shop!

DER HEIMLICHTUER

Kurz vor Erscheinen der Mai-Ausgabe Eures Magazins verkaufte Escom ganz still und heimlich Amiga Technologies. Platt, was? Tja, war ich auch – Amiga goes America. War's nun das Gejammer der Amiga-User (zu denen ich auch gehöre), oder hatte man bei Escom kein Vertrauen mehr in unsere „Freundin“? Wie kann man nur einen gerade wieder im Aufwind befindlichen Rechner plötzlich abstoßen? Da liegt der Gedanke natürlich nahe, daß Escom nur darauf aus war, billig einzukaufen und mit Gewinn wieder loszuschlagen. Nun, das alles sind nur Mutmaßungen, denn genau kann man das bei solchen Geschäften ja nie sagen. Aber was meint Ihr?

forscht Sven Tobisch-Haupt aus Coburg.

Zunächst einmal meinen wir, daß hier von einem klamheimlichen Verkauf kaum die Rede sein kann: Wie diese Seiten beweisen, weiß erstens alle Welt davon, und zweitens ist der Deal ja noch gar nicht endgültig über die Bühne gegangen. Auch der oft gehörte Preis von 40 Millionen Dollar/Mark (Lire,

Yen, Schokotaler?) ist bislang übrigens reine Spekulation. Doch selbst wenn er realisiert werden sollte, bleibt der Gewinn für Escom fraglich, da man hier neben dem ursprünglichen Kaufpreis von zehn Mio. ja auch die gewiß nicht geringen Folgeinvestitionen in Rechnung stellen muß. Und ganz abgesehen davon (sowie von Escoms wirtschaftlichen Problemen im vergangenen Geschäftsjahr, die in der Tat für einen Verkauf ausschlaggebend sein mögen) kann man die Sache ja auch ganz anders betrachten – nämlich so, daß die Amiga-Technologie inzwischen nicht mehr bloß zehn, sondern eben stolze 40 Milliönchen wert ist. Na, wie hört sich das an?

DER AMIGA SPRAYER

Zuerst dachte ich bei den ersten Berichten über den neuen „Walker“ ja, daß es sich hier um verspätete Aprilscherze handele, aber dann entdeckte ich in einer Werbebroschüre sogar bereits das Nachfolgemodell: den „Amiga Sprayer“. Auf den beigelegten Bildern ist dieser neue Rechner zu sehen – deutlich erkennt man die vorderen Erweiterungsschächte. Auch das oben liegende Tastaturinterface fällt sofort ins Auge, als technische Revolution darf man jedoch wohl das integrierte, im hinteren Teil vertikal angebrachte CD-ROM bezeichnen. Fast ebenso erstaunlich ist die völlig neuartige Gun-Mouse, die es auf Wunsch auch mit Schalldämpfer gibt. In puncto Design bleibt Amiga Technologies damit der schon beim Walker realisierten unkonventionellen Linie treu. Angekündigt ist übrigens bereits die Tower-Variante des Sprayers, der „Big Sprayer“, von dem ich Euch ebenfalls bereits ein Bild beigelegt habe.

Na, also: Damit wird auch endlich klar, daß VISCORP hier für 40 Millionen ein echtes Schnäppchen macht. Denn eine

„Freundin“, mit der man gleichzeitig computern (Amiga), staubsaugen (Walker) und dampfsprühen (Sprayer) kann, ist doch alles Geld der Welt wert!

Amiga Sprayer



Big Sprayer



ÖFFENTLICHKEITS-ARBEIT

Als ich den Walker gesehen hatte, glaubte ich zunächst an einen Eurer berüchtigten Scherze: Da war eine kleine, schwarze Kiste zu sehen, die angeblich einen Amiga darstellen soll – könnte aber auch ebenso gut ein Staubsauger sein. Seid Ihr sicher, daß Euer Fotograf auf der richtigen Messe war? Na, vielleicht war er das, denn bei nochmaligem Hinschauen ließen sich tatsächlich Laufwerke erkennen...

Also, wenn das die Fortsetzung der Amiga-Reihe sein soll, dann sehe ich wirklich schwarz. Abgesehen von mehr RAM, einer Festplatte und einem CD-Laufwerk hat sich die Hardware-Ausstattung kaum verbessert, und mit diesem Design hat man den Rechner ohnehin in aller Öffentlichkeit lächerlich gemacht. Die einzigen Möglichkeiten, noch etwas zu retten, bestehen nun erstens in den angekündigten PowerAmigas und zweitens in der Software. Um also große Hersteller wie etwa Blue Byte davon zu überzeugen

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9.00–18.00, FR. 9.00–17.00

Laden in Kassel

Fünffensterstraße 9

Mo. – Fr. 9.00 – 18.00,

Sa. 10.00 – 14.00 Uhr

Laden in Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. – Fr. 9.00–13.00 + 13.30–18.00 Uhr,

Sa. 9.00–12.00 Uhr

ODIN

Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 02763/2047 Fax: 02763/2031

Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr

Umrechnungsmodus:

DM : öS = DM x 8

AMIGA

AIRBUS A 320 II KOMPL. DEUTSCH	75,90
BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HISTLINE)	59,90
BING I. KOMPL. DT. (2MB + HD)	79,90
BLACK VIPER DT. ANLEITUNG	69,90
BRAINMAN KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	49,90
CEDRIC KOMPL. DEUTSCH	69,90
CHAOS ENGINE II DT. ANLEITUNG *	54,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	65,90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB	65,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – KARION – KOMPL. DEUTSCH	79,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT.	49,90
HUGO KOMPL. DEUTSCH *	59,90
LOLLYPOP DT. ANL.	39,90
MAD NEWS KOMPL. DT.	59,90
MAGI KOMPL. DEUTSCH	75,90
MEGARTS HOCKEY KOMPL. DEUTSCH	39,90
NEMAC IV DT. ANLEITUNG	49,90
ODYSSEE	39,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB	85,90
REVOLUTION: SKAT, DOPPELKOPF, RAMSCH & SCHAFKOPF KOMPL. DEUTSCH	29,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL.	49,90
SPERIS LEGACY DT. ANLEITUNG	54,90
SUPERKIDMARKS DATA DISK	29,90
TRACK SUIT MANAGER 2	45,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT.	39,90
WHALES VOYAGE II KOMPL. DT.	65,90
WORMS KOMPL. DT.	65,90

AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KID 2.0 K.D.	19,90
3 PACK COMPILED INK. PREM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOO 2 DT. ANLEITUNG	29,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	19,90
APPROACH TRAINER (AIRBUS) KOMPL. DT.	29,90
AUSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	29,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	24,90
B.C.KID	19,90
BEASTLORD DT. ANL.	19,90
BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH	19,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90
BILLS TOMATO GAME	9,90
BIONIC COMMANDO	9,90
BIRDS OF PREY	29,90
BLACK CRYPT	29,90
BLITZKRIEG 1MB	9,90
BUBBLE & SQUEAK	19,90
BUDOKHAN DT. ANLEITUNG	19,90
CAMPAIN DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
CAMPAIN 2	19,90
COLOSSUS CHESS	15,90
CRYSTAL DRAGON DT. ANLEITUNG	19,90
DARKSEED DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
DER REEDER KOMPL. DEUTSCH	49,90
DELUXE STRIP POKER 2	19,90
DESERT STRIKE	19,90
DINGSDA KOMPL. DT.	9,90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG	19,90
DUNE 1	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – ELITE PLUS DT. ANL.	35,90
ELITE 2 – FRONTIER	19,90
EPIC	29,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANLEITUNG	19,90
FIELDS OF GLORY DT. ANLEITUNG	19,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 1 MB	29,90
FLIGHTSIMULATOR II KOMPL. DEUTSCH	19,90
FOOTBALL GLORY	19,90
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH	19,90
GENESIS	19,90
GRAHAM GOOCH CRICKET	24,90
GUARDIAN	24,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	9,90
GUNSHIP 2000 1 MB	29,90
HERMALL 2	19,90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29,90
INDIANAPOLIS 500	24,90
JACK NICLAUS GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER	29,90
JOHN MADDEN FOOTBALL	29,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	19,90
KGB KOMPL. DEUTSCH	19,90
KICK OFF 3	24,90
LOMBARD RAC RALLYE	19,90
LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
MEGA TRAVELLER 1 DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
MEGATRAVELLER 2	19,90

AMIGA Sonderposten

MICROPROSE GOLF DT. ANLEITUNG	19,90
MISSILES OVER XERION DT. VERSION	12,90
NAPOLIONICS INK. AUSTERLITZ BORODINO & WATERLOO	29,90
OUTRUN	9,90
OVER THE NET	19,90
OVERLORD 1 MB	29,90
PACIFIC ISLANDS DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
PGA TOUR GOLF PLUS	29,90
PINKIE	9,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS DT. ANL.	19,90
POPULOUS 2 DT. ANLEITUNG	19,90
POWERMONSTER INCL. WW DATA DISK	29,90
PREMIER MANAGER 3 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA DT. ANLEITUNG	19,90
RAH TRAINER KOMPL. DEUTSCH	29,90
REACH FOR THE SKIES	34,90
REALMS	24,90
RICK DANGEROUS 1	9,90
RICK DANGEROUS 2	9,90
RISE OF THE ROBOTS	19,90
ROADKILL	24,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANL.	29,90
ROAD RASH 1MB	29,90
ROME AD 92	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANLEITUNG	24,90
SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
SHAO FU DT. ANLEITUNG	19,90
SIERRA SOCCER	19,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	29,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	19,90
SKIDMARKS	19,90
SOCCER STARS WORLD CUP	9,90
SPACE HULK	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	19,90
SPECIAL FORCES DT. ANL.	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SUPER STREETFIGHTER 2	29,90
SUPER SPACE INVADERS DT. ANL.	19,90
SUPER TETRIS DT. ANLEITUNG	19,90
SYNDICATE 1 MB	29,90
TACTICAL MANAGER	19,90
TEAM YANKEE DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
TORNADO DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
TRIPLE FUN COLLECTION INCL. TERMINATOR 2, CHAOS ENGINE & SIEDLER KOMPL. DEUTSCH	29,90
TRIVIAL PURSUIT KOMPL. DEUTSCH	19,90
TURBO TRAX	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF DEUTSCHE ANLEITUNG	24,90
WETTEN DASS...?? KOMPL. DT.	9,90
WHEN TWO WORLDS WAR	19,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT.	24,90
ZOO 2 DT. ANLEITUNG	15,90

AMIGA 1200

ALADDIN DT. ANL.	69,90
ALIEN BREED 3 D. DT. ANLEITUNG	65,90
BANSHEE DT. ANLEITUNG	19,90
BING I. KOMPL. DT.	79,90
CHAOS ENGINE II DT. ANLEITUNG *	54,90
COALA DT. ANLEITUNG	49,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
DER SEELENTUM KOMPLETT DEUTSCH	29,90
DUNGEON MASTER II – LEGEND OF SKULLKEEP – KOMPL. DT.	75,90
FEARS KOMPL. DEUTSCH	69,90
GLOOM DT. ANLEITUNG	29,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
LION KING (KÖNIG D. LÖWEN)	24,90
MAGI KOMPLETT DEUTSCH	75,90
PRIMAL RAGE	75,90
PUTTY SQUAD DT. ANLEITUNG	69,90



SLAM TILT DT. ANLEITUNG	49,90
STARCRUSADER KOMPL. DEUTSCH	44,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	19,90
VIRTUAL KARTING	49,90
WATCHTOWER DT. ANLEITUNG	45,90
WEMBLEY SOCCER	19,90
XTRME RACING	59,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten:
Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00;
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!
Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

demo ab, sound läuft!



**3 brandneue Audio-CDs
aus der Amiga-Demoszene jetzt
exklusiv im Joker Shop**

Hört sich gut an: eine Longplay-Schei-
be aus TRSI-Produktion (jeweils 60 bis 75 Minuten
Musik der verschiedensten Stilrichtungen)

- gibt es schon für 29,- DM

- alle 3 gar für nur 75,- DM!

Bestelladresse:
Joker Verlag • „Joker Shop“ • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck
liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslands-
bestellungen dazurechnen.

MAILBOX



gen, daß es sich auch weiter-
hin lohnt, Spiele für den Ami-
ga zu produzieren, schlage ich
folgendes vor: Jeder Amiga-
Fan schickt mir eine Postkarte
mit der Bitte, weiterhin für die
„Freundin“ zu produzieren –
sobald ausreichende Stück-
zahlen zusammengekommen
sind, leite ich die Karten dann
an die Firmen weiter. Hier
meine Adresse: **Patrick Hart-
fil, Salzachstr. 15, 47269
Duisburg.**

*Escom hin, VIScorp her,
mehr neue Spiele können
kaum schaden. Genau wie
ein wenig Unterstützung für
die „Freundin“. Also laßt ei-
nen Macher wie Patrick nur
machen und nicht hängen:
Her mit den kleinen Kärt-
chen!*



Nachdem ich ein Bild vom
Walker gesehen habe, hat der
Notarzt nicht mal zwei Minu-
ten gebraucht, um mich zu re-
animieren. Bleibende Hirn-
schäden sind also nicht zu be-
fürchten – wenn man mal von
einem nervösen Zucken der
Mundwinkel absieht, das mich
seither immer beim Staubsau-
gen befällt...

Neues, aber ähnliches Thema:
Eure ach so leichte Frage aus
dem letzten Preisausschreiben
(Von wem ist AT die Tochter?)
gestaltet sich nun ja wohl uner-
wartet schwer. Welche Ant-
wort wollt Ihr denn jetzt hören
– Escom oder VIScorp?

stichelt Olaf Schlingensief aus
Ludwigsburg.

*Zunächst einmal können wir
Dich beruhigen: Staubsaugen-
de Männer finden immer eine
Frau, im Zeitalter der Emanzi-
pation sind die Mundwinkel da
eher nebensächlich. Und des
Preisrätsels Lösung war und ist
Escom – zumindest noch. Und
schließlich sei an dieser Stelle
noch angemerkt, daß uns die
durchgehende Ablehnung des
Walker-Designs doch ein we-
nig überrascht hat. Oder ist die
Kiste tatsächlich sooo häßlich?*



Ich frage mich, für wie dumm
wir Amiga-Besitzer eigentlich
gehalten werden: Wieso haben
manche Softwarefirmen immer
noch nicht kapiert, daß es für
diesen Rechner nicht nur Fest-
platten und anderes Zubehör
gibt, sondern daß solche Erwei-
terungen auch weit verbreitet
sind? Es ist eine Unverschäm-
theit, wenn nach wie vor Games
ohne Festplatteninstallation an-
geboten werden, von Turbokar-
ten- oder Fast-RAM-Unterstüt-
zung ganz zu schweigen!

Bei den PCs funktioniert das
doch auch, und den Pentium hät-
te sich garantiert niemand be-
sorgt, wenn ihn nicht viele Spie-
le von Anfang an einfach als
Standard vorausgesetzt hätten.
Aber am Amiga? Wer rüstet
denn seine „Freundin“ für viel
Geld auf, wenn praktisch kaum
ein Spiel so was auch ausnützt?
Ich hoffe also, daß möglichst
viele Hersteller diese Zeilen le-
sen und daß sich vor allem HD-
Installer bald als Standard eta-
blieren.

gesteht Sven Nolte aus Böhl-Ig-
gelheim.

*Wer Recht hat, zahlt die nächste
Runde – heute geht sie auf Svens
Rechnung: Jede Hardware ist
bekanntlich immer nur so gut
wie die Software, von der sie un-
terstützt wird. Und da liegt trotz
der beeindruckenden Ergebnisse
unserer jüngsten Umfrage zu
diesem Thema noch vieles im ar-
gen!*



Ich finde Eure Bewertungen
meistens in Ordnung, meine
aber, daß die ECS-Versionen
ganz allgemein zu gut wegkom-
men. Es ist zwar richtig, daß die
technischen Möglichkeiten eines
500ers hier berücksichtigt wer-
den müssen, aber werden die
Leute auf diese Weise nicht den-
ken, daß ein 1200er kaum besse-
re Grafik zu bieten hat?

Und warum macht Ihr eigentlich
keine Joker-CD? Nach den Er-

gebissen Eurer Umfrage wollen immerhin fast genau die Hälfte aller Leser (sprich 49 Prozent) so eine Scheibe haben! In der Herstellung dürfte eine solche CD schließlich kaum teurer als eine Diskette sein, oder? schätzt A. Hickeloeer aus dem AOL-Netz.

Was immer „die Leute“ denken mögen: Wie Du ganz richtig sagst, müssen sich die Testnoten nun mal an der Hardware orientieren. Daß man etwa ein NES diesbezüglich nicht mit einem SNES vergleichen kann, weiß doch auch jedes Kind – obwohl beide Geräte von Nintendo kommen und ähnlich heißen. So wie jeder, der das aktuelle Betriebsgeheimnis gelesen hat, nun weiß, daß es jetzt eine AMIGA JOKER-CD gibt. Und wer sie gesehen hat, wird auch wissen, daß die tolle Scheibe weder vom finanziellen Produktionsaufwand her noch sonstwie mit einer popeligen Disk zu vergleichen ist!



Euer Aprilscherz „Wing Commander Gold“ wäre nicht nur als solcher zu gebrauchen gewesen, sondern auch in Wirklichkeit eine echte Killer-Applikation für die neuen PowerAmigas – allein dafür würde man sich die Hardware kaufen! Allerdings dürfte AT wohl kaum das Geld für die Entwicklung vorstrecken können; noch nicht einmal ohne namhafte Schauspieler. Von Fernsehwerbung ganz abgesehen. Aber auch Eure anderen Aprilscherze waren nicht schlecht; ich hoffe bloß, daß der „Amiga-Boom“ im Branchengeflüster keiner war. Nachdem die Preise für den A4000 Tower jetzt nämlich gefallen sind (3.199,- DM ohne HD), spiele ich mit dem Gedanken, mir so ein Teil zuzulegen.

Ist Euch eigentlich schon mal aufgefallen, daß sich der Amiga- und der PC-Markt voneinander getrennt haben? Früher wurden die Spiele praktisch durch die Bank auf das jeweils andere System konvertiert, heute nur noch

ganz selten. Auch scheint mir Euer Werbeslogan („meistgekauftes Amiga-Magazin der Welt“) keinesfalls positiv, weil er doch in Wirklichkeit nur aussagt: Schaut her, wir waren die einzigen, die ihre Marktposition halten konnten... interpretiert Achim Großhans aus Bad Liebenzell.

Gute Aprilscherze müssen glaubwürdig sein, wir stimmen bezüglich „Wing Commander Gold“ also vollauf mit Dir überein – vielleicht kann sich VIS-corp ja demnächst namhafte Schauspieler und schicke TV-Spots für den Amiga leisten? Mit einer so charmanten Dame wie Judith Nürnberg würden wir hingegen nie Scherze treiben, Deine Hoffnung bezüglich des „Amiga-Booms“ hat sich somit erfüllt. Und die aktuell mangelnde Konvertierungsfreude der Hersteller ist uns natürlich aufgefallen, während wir Deine Ansicht hinsichtlich unserer Marktposition nicht recht nachvollziehen können: Was bitte hat das eine mit dem anderen zu tun?



Eure Aprilscherze waren ja der Hammer: CPU Turbomode – Brake off! Ha, auf so was fällt doch höchstens ein PC-Spezialist rein. „Wing Commander Gold“ ging dann aber unter die Gürtellinie, denn mit so was macht man keine Scherze! Und dann noch die Freundin vom Amt. Das Schärfste – Amigas bei der Telekom...

Aber soll ich Euch jetzt mal sagen, warum PC-Händler im Gegensatz zu ihren Mac- oder Amiga-Kollegen überhaupt noch was verdienen? Weil fast jeder Käufer nach ein paar Tagen zurückkommt – sein Gerät hat den Geist aufgegeben oder er kommt nicht damit zurecht. Also hängt an jedem verkauften PC ein dickes Folgegeschäft. Ein Amiga hingegen geht nicht so schnell kaputt, zudem kennen sich die Käufer meistens wenigstens ein bißchen aus und müssen nicht wegen jedem Sch... zum Händler rennen. Man

Bestelltelefon: 0771 64440

QUICK



Zieht Euch warm an!

COOLE PREISE

	AM	AM12	CD32		AM	AM12	CD32
Airbus 2	85,77			Sens. World o Soccer	59,37		(95/96)
Akira	46,17			Sim City 2000		65,97	
Aladdin		65,97		Skidmarks (B)	26,37		
Alien Breed 3		65,97	65,97	Soccer Kid		59,37	34,95
Alien Breed 3D Teil 2		*65,97	*65,97	Soccer Stars 96	65,97		
Arabian Nights	59,37			Anstoß/Premier Man.3/Fifa Soccer/Kick off 3			
Aufschwung Ost	59,37			Speedball (B)	26,37		
Baldies	*46,17	*59,37		Speris Legacy		52,77	52,77
Behind the Iron Gate	46,17			Sperical Wolds*	79,17		
Blind	79,17	85,77	*79,17	Star Crusader		65,97	65,97
Black Viper	72,57			Super Skidmarks	46,17		52,77
Breathless		*79,17		Super Street Fighter 2 Turbo		52,87	52,67
Bump'n'Burn			34,95	Super Streetfighter 2	52,77	52,77	
Bundesligaman 3 Hattr.	79,17	79,17		Super Tennis Champs	46,17		
Caribbean Disaster	65,97			Syndicate	59,37		
Cedric	79,17		79,17	Theme Park	59,37	62,67	59,37
Civilisation	39,37			Th. Tank Engine + Friends Pinball			*46,17
Coala		65,97		Timekeeper*	46,17		
Colonization	85,77			Tiny Troops	*65,97		*65,97
Crusade		*79,17		Town with no Name			6,57
Der Meister	52,77			Top Gear 2		46,17	
Der Produzent		*79,17		Trackout Manager 2	59,37	59,37	
Der Reeder	79,17	85,77		Tripple Fun	46,17		
Der Seelenturm		85,97		Trivial Pursuit (B)	26,37		
Der Trainer 2	*65,97			Turbo Trax	65,97		
Die Siedler	46,17			Urs - Enemy Unknown	49,95		
Doppelpaß (Anstoß + WCE)		79,17		Valhalla*	46,17		
Dune (B)	32,97			Wendetta 2135*		65,97	65,97
Dungeon Master 2		85,77		Whale's Voyage II	79,17		79,17
Erben der Erde	52,77	59,37	59,37	Wheelspin	46,17		
Evils Gloom*	79,17			Willi Lemkes Fußballm.		59,37	
Evolution (Humans 3)		59,37	65,97	Wing Commander	32,97		
Exile	39,57		46,17	World Cup USA '94	52,77		
Fears		72,57		Worms	59,37		59,37
Fields of Glory (B)	39,57			Xtreme Racing		59,37	*59,37
Fighting Spirit	*65,77	*65,77	*65,77				
Fire and Ice			46,17				
Flight of the Amazon Qu	65,97						
Hanse - Die Expedition	39,57	39,57					
Hattrick	65,97						
Hillsea Lido	46,17						
Hollywood Pictures	65,97						
Hugo	*65,97						
Impossible Mission 2025			39,95				
Ishar 3	49,95						
Jaktar - Der Elfenstein	52,77						
Jungle Strike		59,37					
Kid Chaos	52,77		34,95				
König der Löwen		59,37					
Lemmings			34,95				
Lost Vikings			39,95				
Lothar Matthäus 2	39,57						
Lucas Arts Classic Adve	85,77						
Mad News	65,97						
MAG!	*85,77	*85,77					
Marvins Marvellous Adv			59,37				
Nemac IV	59,37						
Nigel Mansell (B)	26,37						
Obsession	65,77						
Odyssey	*65,97						
Paws of Fury	52,77		46,17				
Pinball Dreams + Fantas	46,17						
Pinball Illusions		59,37	59,37				
Pinball Mania			65,97				
Pinball Prelude	52,77						
Pole Position: F1 Teamc*	*85,77	*85,77					
Primal Rage		59,37					
Prince of Persia (B)	26,37						
Putty Squad*			85,77				
Rally Championship	46,17	46,17					
Ran Trainer	79,17						
Red Baron (B)	26,37						
Rise of the Robots			65,97				
Road Kill			59,37				
Sensible Golf	59,37						

Sonderpreise Amiga

Crystal Dragon	29,95
Embryo	29,95
Fußball Total	29,95
Whizz	29,95

Sonderpreise CD32

(nur solange Vorrat reicht!!!)	
Base Jumpers	19,95
Beavers	29,95
Gamer Gold Collection	29,95

Zubehör:	
TP 173 Amiga/Atari Mouse	29,95
TP 511 Contoll-Pad	19,99
Honeybee-Pad	49,00
TP510 Joystick	24,95

Der Game-Editor zum Erfolgsspiel Grand Prix von Microprose: F1GP-Editor

32,97

Lieferung per Postnachname: zzgl. 12 DM; Vorratskasse(Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM. 5 DM Mindermengenzuschlag bei bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

Bestellannahme:
Mo-Fr Fon: 0771 64440
10-18h Fax: 0771 64449

Quicksoft GmbH
Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen

JETZT SOLLT IHR UNS KENNENLERNEN!

3^{nur} DM 90

für alle brandaktuellen Spieletests

PC pur

Hier kommt **DIE** Gelegenheit, um den Joker im PC-Spiel zu entdecken: neben dem „PC Joker“ für 7,- DM und dem „PC Joker Total“ mit Begleit-CD für 14,80 DM gibt es ab sofort auch den „PC Joker Pur“ für nur 3,90 DM — mit allen **ORIGINAL-TESTS** der regulären Ausgabe!



**AB 21. JUNI
NEU AM KIOSK**

MAILBOX



braucht halt schon ein bißchen mehr als nur eine bunte Werbebroschüre!

meint The Cat of L.A.W. Limited aus Fragezeichen.

Unsere Enten hast Du durchschaut, den Computer-Markt auch – was soll man einem Vollprofi wie Dir noch groß erzählen?



Ich habe neulich in einer Werbeanzeige von einem sogenannten „AGA GO-Kit“ gelesen, welches einen A500 bzw. A2000 in einen vollwertigen A1200 verwandeln soll. Ich besitze nun einen Zweitausender und würde ihn gerne als AGA-Rechner sehen – könntet Ihr also vielleicht mal drüber berichten?

klopft Martin Weinand aus Boppard auf den Busch.

Ja, können wir, und zwar hoffentlich schon im nächsten Heft – während diese Zeilen entstehen, ist das Kit leider noch nicht verfügbar.



1) Neulich hörte ich davon, daß es bald eine SX³²-Erweiterung mit MPEG-Modul geben wird. Was wißt Ihr darüber? Wird z.B. das alte SX 32 dann aufrüstbar sein?

2) Lohnt es sich, einen CD-Brenner zu kaufen? Oder ist das nur ein überteuertes Spielzeug? Habt Ihr einen Brenner?

3) Ich habe auch von den neuen Zip-Laufwerken gehört, welche Disketten, Festplatte und CD als Datenträger ablösen sollen. Glaubt Ihr, die haben eine Zukunft?

spekuliert Matthias Mette aus Gostemitz.

1) Wie das „AGA GO-Kit“ ist auch die SX³²-Erweiterung (da vom gleichen Hersteller) noch nicht verfügbar. Sobald sie's ist, wird natürlich darüber berichtet, ist doch klar.

2) In der Tat verfügen wir über

einen CD-Brenner, doch sind solche Geräte für den Privatgebrauch schlicht zu teuer. Zwar gibt es zwischenzeitlich auch Low-Cost-Modelle um die 1.000 Märker, doch darf deren Qualität getrost angezweifelt werden.

3) Zip-Laufwerke werden kaum die bisherigen Speichermedien ablösen, dafür reicht ihre Kapazität mit etwa 100 MB einfach nicht aus. Sie machen aber Sinn, wenn man öfter größere Mengen von Daten zwischen verschiedenen Rechnern zu bewegen hat. Interessanter wären zumindest theoretisch die sogenannten Phase Drives, die jedoch leider treibermäßig für den Amiga (noch?) nicht geeignet sind. Blicke die gute alte Kombination aus Festplatte und Diskette als nach wie vor überzeugendste Lösung.



Ich bin der Meinung, man sollte die schlechten Erfahrungen einiger Leute mit Escom nicht überbewerten. Aufgrund der Leserbrief von Vincent Truppe und Thomas Lutterodt in der Mailbox 4/96 bin ich nämlich mal testweise in unsere Magdeburger Filiale gegangen und habe den Jungs dort auf den Zahn gefühlt. Gut, der erste Verkäufer hatte überhaupt keine Ahnung, holte aber einen anderen, der mir alle Fragen zum Amiga fachmännisch beantworten konnte. Es gibt also auch Escom-Shops, in denen man gut beraten wird!

Übrigens habt Ihr „Zeewolf 2“ viel zu niedrig bewertet: Solch ein hammermäßiges Spiel hätte wenigstens den Hit verdient; schon allein das Demo war erste Sahne!

urteilt Stefan Kresse aus Kropfenstedt.

Bezüglich der Beratung in Escom-Shops bleibt nun natürlich abzuwarten, ob dort demnächst überhaupt noch Amigas feilgeboten werden. Bezüglich „Zeewolf 2“ muß hingegen gesagt werden, daß die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger nun

mal keine höhere Note rechtfertigten als die doch beachtlichen 77 Joker-Prozent, die der Bal-ler-Hubo eingeflogen hat.

DIE ENTSCHULDIGUNG

1) In der April-Mailbox schrieb Matthias Rueß, daß er in seinem ersten Brief vom Magic-Paket noch nichts wußte und deshalb über den Preis genörgelt habe. Tja, dann entschuldige ich mich einfach mal für meinen Kommentar dazu – ich konnte ja nicht ahnen, daß er noch nichts ahnen konnte. Eselstüten und Schäm-Ecken dürfen also wieder in die Kiste.

2) Ich habe nun schon häufig gehört, daß es mit Amiga-Infos bei den Escom-Verkäufern oft nicht allzuweit her sei. Um so wichtiger sind da die von manchen geschmähten Anzeigen im Amiga-Joker, denn hier handelt es sich zumeist um echte Fachhändler!

3) Machmal hört man auch immer noch, daß Leute Angst vorm 1200er-Kauf hätten, weil sie nicht genau wissen, ob ihre alten Games dann noch laufen. Dazu kann ich nur sagen: Von meinen 76 Originalen hat nur eines wirklich und unwiederbringlich den Dienst verweigert.

4) Ich habe gehört, daß Westwood an einer Datadisk für „Dune 2“ arbeitet. Ist da was dran? hofft Frank Klafzinski aus Gladbeck.

1) Im Namen von Matthias akzeptieren wir jetzt einfach mal Deine Entschuldigung. Du kannst die Eselsohren also wieder abnehmen – so sie nicht angewachsen sind.

2) Ganz Deiner Meinung!

3) Na, dieses Thema sollte inzwischen doch aber wirklich keines mehr sein.

4) Eine wilste Datadisk war zwar mal geplant, ist aber derweil leider gestorben.

WINDOOF 95

Kürzlich schaute ich mir die Fernsehshow „Neues“ an, in der die Verbesserungen von

„Windows 95“ gegenüber „Windows 3.11“ angepriesen wurden – sehr witzig, auch wenn's mit uns nicht soviel zu tun hat. Neu sei also: Es gebe nun einen Papierkorb auf der Oberfläche, alle Dateien und Programme würden nun „Objekte“ heißen, es seien jetzt längere Dateinamen möglich (außer unter DOS, das angeblich nur noch emuliert werde), auf der Oberfläche ließen sich nunmehr Verzeichnisse mit Piktogrammen anlegen, die aber nicht mehr Verzeichnisse, sondern Ordner hießen, und es sei jetzt eine Weltkarte mit den verschiedenen Zeitzonen dabei. Ich rief anschließend beim Sender an und fragte, ob diese Sache mit den „Windows“-Neuerungen vielleicht ein verspäteter Aprilscherz sein könnte, doch man versicherte mir glaubhaft, daß der Bericht einen seriösen Hintergrund gehabt habe.

Nebenbei bemerkt (und jetzt ernsthaft) fände ich es klasse, wenn es im Shop auch eine Amiga-CD zu kaufen gäbe. Außerdem hoffe ich, daß es den Amiga Joker noch lange gibt, wenn auch neue Games immer seltener werden. Ich habe also nichts gegen längere Tests, mehr Screenshots, neue Themen oder andere Möglichkeiten, um die Engpässe zu überbrücken. versichert uns Olaf Gaide aus Buseck.

Was die Mannen vom Fernsehen über Bill Gates' 95 neue Fenster zu berichten wußten, stimmt schon, ist aber freilich nur ein geringer Teil dessen, was tatsächlich an Neuerungen eingebaut wurde – und zwar just jener Teil, der bei oberflächlichster Betrachtung auffällt. Was wenig über die Qualität von Microsofts aktuellem Betriebssystem (interessiert hier wie gesagt ohnehin kaum), aber viel über die der TV-Berichterstattung aussagt. Völlig unstrittig ist dagegen die Qualität der AMIGA JOKER-CD, mit der wir Dir nun Deinen lang gehegten Wunsch erfüllen. So wie es den Joker trotz aller Engpässe so lange geben wird, wie es Amigas gibt. Amen.

HP Computer

Heide 4 / 39261 Zerbst

Tel.: 03923-77164 • Mailbox.: 03923-77165 • Fax.: 03923-780168

Amiga 1200

Amiga 1200 / 2MB	698,-DM	Amiga 1228 / 030 CPU-28MHz	1399,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 170MB-HD 2.5"	899,-DM	6MB-RAM / 1080 MB-HD	
Amiga 1200 / 2MB / 420MB-HD 2.5"	1059,-DM	Amiga 1250 / 030 CPU-50MHz	1549,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 540MB-HD 2.5"	1198,-DM	6MB-RAM / 1280 MB-HD	
Amiga 1200 / 2MB / 850MB-HD 3.5"	1039,-DM	Amiga Internet Surfer	1098,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 1.27GB-HD 3.5"	1099,-DM	alle Amigas incl. WB 3.1 und Magic Softwarepaket	

Monitore für Amiga

Panasync 5G 17" TCO '92	1229,-DM	Amiga 1438S 14" 15-40 kHz	529,-DM
Nokia Valuegraph 417TV 17"	1590,-DM	Amiga 1538S 15" 15-64 kHz	639,-DM

incl. 15kHz Farbsync / Videotextdecoder

Drucker

Panasonic KX-P2123 Nadel	399,-DM	HP Deskjet 660 Colour	669,-DM
Canon BJ200ex	399,-DM	HP Deskjet 850 Colour	879,-DM
Canon BJC 210 Colour	449,-DM	Epson Stylus Colour II	799,-DM
Canon BJC 4100 Colour	549,-DM	Panasonic KX-P6500 Laser	749,-DM
Canon BJC 610 Colour	799,-DM	HP Laserjet 5L	990,-DM
Druckertreiber für alle gängigen Drucker s.A.		Citizen Printiva 600 Colour	829,-DM

Festplattencontroller

incl. 8MB RAM Option	für Amiga 500	Amiga 2000	2.5"	3.5"
ohne Festplatte	179,-DM	149,-DM	170 MB 229,-DM	
incl. 650 MB-HDD	489,-DM	459,-DM	340 MB 329,-DM	850 MB 319,-DM
incl. 1.2 GB-HDD	549,-DM	529,-DM	540 MB 449,-DM	1.2 GB 359,-DM
incl. 2.1 GB-HDD	729,-DM	679,-DM	850 MB 699,-DM	2.1 GB 539,-DM
Oktagon 2008 SCSI Controller für A2-4000	269,-DM		Squirrel SCSI Controller für A 6/1200	149,-DM

CD-ROM Controller

für Amiga 600 / 1200	für Amiga 2000 - 4000
Neu: Easy CD-ROM	Tandem CD-ROM
PCMCIA Interface	CD-32 Emulation
Netzteil	CD-Filesystem
CD-32 Emulation	
189,-DM	99,-DM

CD-ROM Laufwerke

Mitsumi FX400	4x Atapi	89,-DM
Mitsumi FX600	6x Atapi	129,-DM
Panasonic 504	4x SCSI	179,-DM
Toshiba 5401B	4x SCSI	249,-DM
Toshiba XM3701B	6.7x SCSI	359,-DM

Speichererweiterungen

Amiga 500	512 KB incl. Uhr / Akku	49,-DM
Amiga 500	2.0 MB incl. Uhr / Akku	179,-DM
Amiga 600	1.0 MB	99,-DM

Turbokarten

Amiga 500 (MTEC)	
68020 / 14 MHz / RAM Option bis 4MB	198,-DM
68020 / 14 MHz incl. 4MB-RAM	339,-DM

Amiga 600 (Apollo)

68020 28MHz RAM Option bis 8MB	289,-DM
68020 28MHz incl. 4MB-RAM	519,-DM

Amiga 1200 (MTEC / Blizzard)

68020 / 28MHz incl. 4MB-Uhr/Akku	329,-DM
68030 / 28MHz / RAM Option bis 8MB	198,-DM
68030 / 50MHz / RAM Option bis 16MB	329,-DM

Speichermodule

ZIP für Oktagon / Allpower 2MB	179,-DM
SIMM Standard 1MB	69,-DM
SIMM PSII 72pin 4MB	99,-DM
SIMM PSII 72pin 8MB	219,-DM
SIMM PSII 72pin 16MB	499,-DM

Software

Amos the Creator	Basic	79,-DM	Workbench 3.1 incl. Kickstartrom	
Personal Write	Textverarbeitung	59,-DM	Amiga 500/2000	179,-DM
Final Copy II	Textverarbeitung	79,-DM	Amiga 600	179,-DM
Personal Paint 6.3	Grafik	69,-DM	Amiga 1200	189,-DM
Deluxe Paint V	Grafik	299,-DM	Amiga 4000	189,-DM
AdPro Scanner Treiber für Epson GT		249,-DM	Turboprint 4.1 professional	119,-DM
Scala MM400	Multimedia	459,-DM	CD Aminet Share 11	26,-DM
Scala MM400	Update	199,-DM	CD Aminet Set 2 (4CD's)	55,-DM
Scala EE100		399,-DM	CD Saar Amok PD	29,-DM
Adorage 2.5		219,-DM	CD RHS DTP Kollektion	49,-DM
Clarissa Pro V3		379,-DM		

Zubehör

Diskettenlaufwerke		Trackball Amiga Crystal	79,-DM
880 KB Amiga extern	99,-DM	400 dpi Maus Amiga	39,-DM
1.76 MB HD Amiga extern	179,-DM	400 dpi Maus Amiga 3Tasten	49,-DM
880 KB Amiga 500 intern	89,-DM	volloptische Maus Amiga	89,-DM
880 KB Amiga 600/1200 intern	89,-DM	CD32 Controlpad Honeybee	49,-DM
Netzteil Amiga 500-1200 4.5A	99,-DM	WACOM Grafiktablett	349,-DM
Kickstartrom 1.3/2.04/2.05 je	49,-DM	Scandoubler für alle Amiga	269,-DM
Kickstartumschaltplatine	29,-DM		

telefonische Bestellannahme

Mo. - Fr. 10.00 - 19.00 Uhr	
Sa. 10.00 - 12.30 Uhr	

Direktversand per Post oder UPS Nachname

Alle aufgeführten Preise beziehen sich auf den Stand vom 01.05.1996. Aufgrund von Preisschwankungen und Einkaufsvorteilen erfragen Sie bitte unsere günstigen Tagespreise. Irrtümer / Druckfehler / Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

Die Lieferung erfolgt auf Grundlage unserer allgemeinen Geschäftsbedingungen.


DER ABC-SCHÜTZE

Da schreibt doch ein Heini im Computer-ABC, der Amiga sei ein Spielecomputer! Wo doch genau dieses miese Gerücht großenteils daran schuld war, daß der Amiga in die Krise rutschte. Da ist Aufklärungsarbeit angesagt! Und zwar sowohl Eurerseits, als auch von Amiga Technologies. Denn vor kurzem hatte ich beispielsweise Geburtstag und lud einen ganzen Haufen Kumpels ein (auch einige eingedoste), mit denen ich mich vor meine „Freundin“ setzte und zockte. Und selbst die Pentium-Besitzer waren von den grafischen Leistungen so beeindruckt, daß ich Mühe hatte, sie am Abend wieder loszuwerden! Tja, soviel zu den „Grafikorgien“ der PCs. meint Jürgen Schneeberger aus Bechtsrieth.

Umgekehrt wird ein Schuh daraus: Wir wollten, bereits Commodore hätte einst den Amiga als Spielcomputer vermarktet (statt mit dem Mac, PC, Gott und der Welt konkurrieren zu wollen), denn dann wäre es vielleicht wirklich nicht zur Krise gekommen. Immerhin hat unsere große Hardware-Umfrage doch erst jüngst ergeben, daß 89 Prozent der Leser ihren Amiga vorwiegend zum Zocken nutzen – was Dein Spielabend mit den PC-Kumpels ja nur untermauert.

DER DUNKELMANN

Ich nenne meinen Namen lieber nicht, weil ich ein Mensch bin, der sich von fremden Originalspielen Sicherheitskopien macht. Also sucht gar nicht erst nach meinem Rückporto und schon gar nicht nach Fingerabdrücken. Ich hoffe, daß Ihr meine Frage trotzdem beantwortet:

Vor einigen Wochen erbt ich von meinem Bruder eine große Joker-Sammlung. Also schnappte ich mir ein paar alte Ausgaben und las sie durch. Nun war ich ziemlich schockiert, als ich einen Bericht von Dr. Freak erwischte, in dem es um eine gewisse Tanja ging, welche versuchte, Raubkopierer ausfindig zu machen. Jetzt habe ich nämlich auch eine solche Anzeige aufgegeben, auf die sich mehrere Leute meldeten. Es war zwar keine Tanja dabei, aber ich frage mich doch, ob es auch heute noch solche Lockvögel gibt? Vielleicht sogar unter anderem Namen?

fürchtet Mr. X aus Nimmerland.

Grundsätzlich liegt es uns ja fern, Schlimmfingern wie Dir Lebenshilfe zu bieten, auch wenn wir die Tanja-Nummer damals ebensowenig gutheißen konnten. Aber sicherlich wird man als gewerbsmäßiger Raubkopierer immer damit rechnen müssen, an den Falschen (oder die Falsche) zu geraten. Anders gesagt: Wer das Spiel spielt, muß sich mit den Regeln abfinden! Wie wäre es also, wenn Du ins legale Lager wechseln würdest – das könnte

Dir, den Rechtsanwälten, diversen Lockspitzeln und uns eine Menge Arbeit ersparen.

SURFEN AUF KREDIT

Ich habe mir bei einem Computer-Versand das Amiga Surfer Kit bestellt und auch bekommen – doch mußte ich es wieder zurückgeben, weil ich keine Kreditkarte besitze. Wußtet Ihr, daß man eine solche Karte benötigt? Ich möchte Euch bitten, in Eurer nächsten Ausgabe darauf hinzuweisen, schließlich ist das schon beinahe jugendgefährdend, denn junge Leute gehören wohl zu den potentiellen Hauptkunden des Surfer Kits. Gerade bei dieser Altersgruppe besteht aber die große Gefahr, daß sie sich mit Kreditkarten finanziell ruinieren. Unter diesen Umständen sehe ich schwarz für Amiga Technologies. ärgert sich Frank Grebe aus Biedenkopf-Wallau.

Ob man sich durch das Surfen (auch auf Kreditkarte) ernsthaft finanziell ruinieren kann, sei mal dahingestellt – via Rechnung oder Einzugsermächtigung über die Datenaubahn zu brausen, birgt da gewiß nicht mehr und nicht weniger Gefahren. Nichtsdestotrotz fanden wir die Kreditkarten-only-Option ebenfalls befremdlich und haben daher auch bereits anno März im User-Club zum Surfer Kit darauf hingewiesen.

LEBENSHILFE GRATIS

...gibt es auch in der nächsten Ausgabe wieder auf diesen Sei-

ten. Ob Ihr Euch nun einfach den Frust von der Seele schreiben wollt, wichtige Fragen oder noch wichtigere Anregungen bzw. Anmerkungen zur aktuellen Entwicklung der Amiga-Szene habt, hier seid Ihr richtig. Das Interessanteste aus unserem Briefkasten wandert wie immer zur öffentlichen Beantwortung in die Mailbox, der Rest wird von uns persönlich beantwortet – sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist. Und falls Ihr mit dem Schrieb nicht auch gleichzeitig eine Shop- oder Abo-Bestellung aufgeben, an Preisausschreiben oder ähnlichem teilnehmen wollt, dann (und nur dann) kann die Post gerne auch über die Datenaubahn abgehen. Die korrekten Adressen für Schreiber und Surfer folgen auf dem Fuße:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

**E-MAIL AOL:
joker mags**

**E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322**

**E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com
oder
joker mags@aol.com**

**E-MAIL T-ONLINE:
089463700**

KRIEGER



ZEICHNER 11/2/95



ALIENS IM ABO

Außerirdisch schön: Wer den Amiga Joker jetzt abonniert, spart fortan nicht nur Zeit und Geld, sondern bekommt obendrein einen vollwertigen Level aus **ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS**, dem neuen Knaller von Team 17!



DIE IRRE TREUEPRÄMIE FÜR NEUABONNENTEN UND VERLÄNGERER: EIN SPIELBARER LEVEL AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“ MIT ALLEN FEATURES UND OPTIONEN!!!

Ganz recht, Abonnenten überlassen wir alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,- DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,- DM). Außerdem lassen wir weder sie noch ihre Hefte im Regen stehen, sondern garantieren die portofreie Postzustellung in wettersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung. Der Versand erfolgt dabei übrigens unter Garantie bereits eine Woche vor dem offiziellen Verkaufsstart am Kiosk!

Jetzt aber zum Hit für Neuabonnenten: Ihr erhaltet EIN VOLL SPIELBARES LABYRINTH AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“ MIT ALLEN FEATURES UND OPTIONEN wie regelbaren Grafikdetails, Automapping, Sound etc. – NOCH EHE DER NEUE HAMMER VON TEAM 17 OFFIZIELL ERHÄLTICH IST!

Alles, was Ihr dafür braucht, ist ein AGA-Rechner ab 2 MB Fast-RAM und den nachstehenden Coupon. Wer ihn ausfüllt, darf sich dann übrigens bei jeder Verlängerung des Abos auf eine weitere Treueprämie in Topqualität freuen. Also ran an den Stift, denn dieses Superangebot gilt nur im Juni und Juli!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE ☐
(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

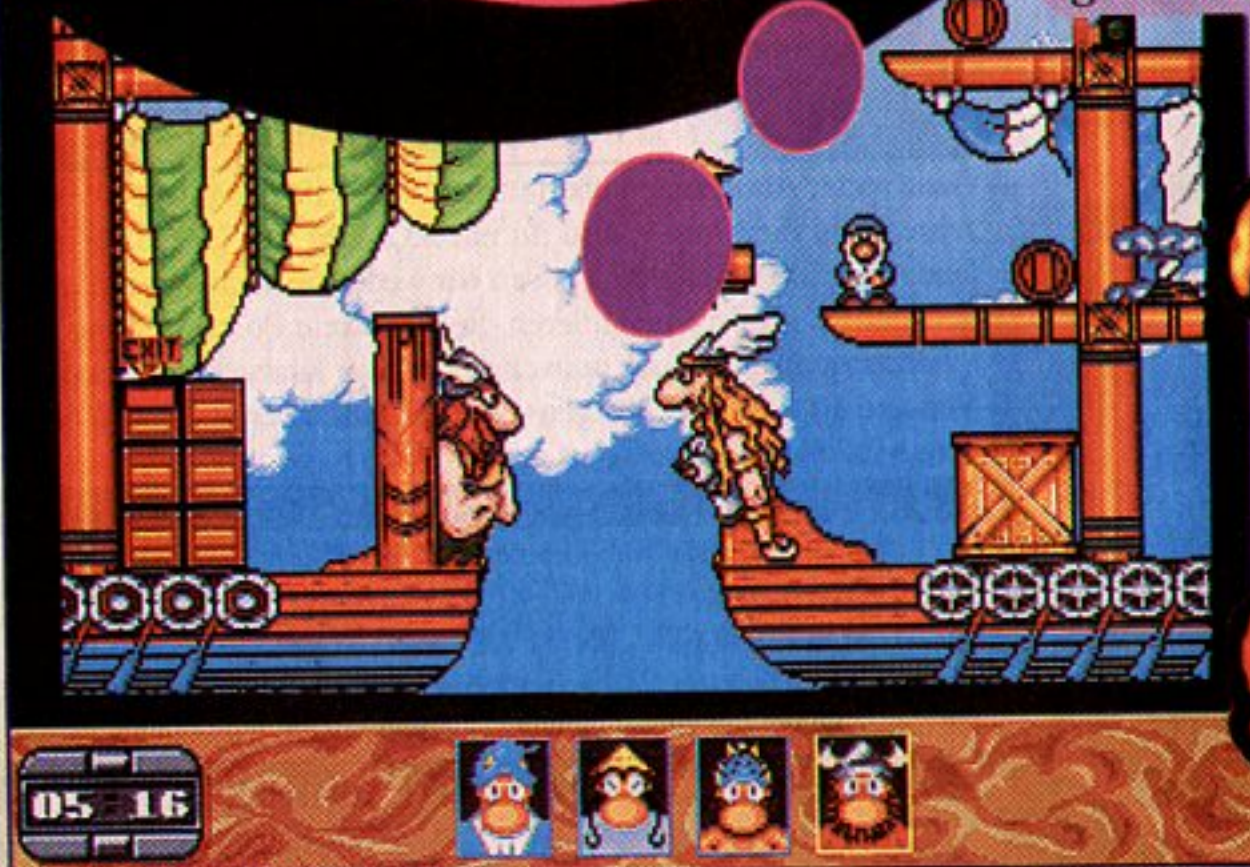
Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Knobeln ist menschlich

Humans III EVOLUTION LOST IN TIME

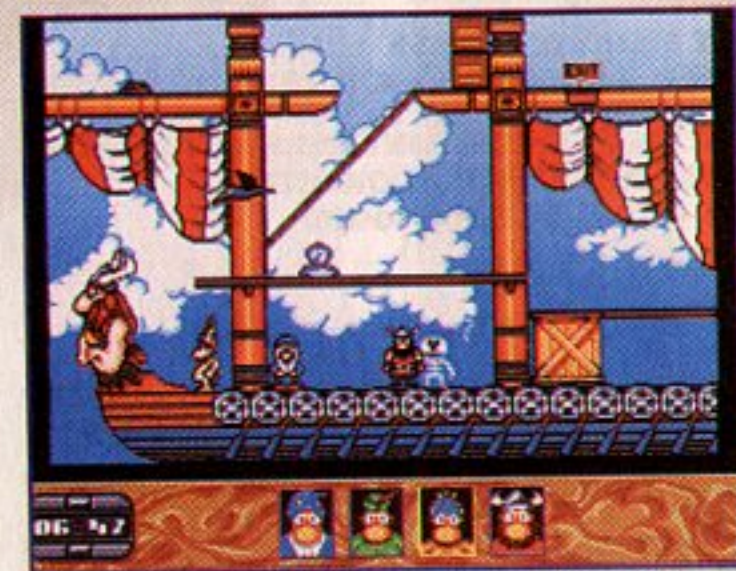
Was Atari, Imagitec und Mirage einst in die Amiga-Welt riefen, hat die Evolution nun zu Game-tek verschlagen: Exakt vier Jahre nach ihrem Debüt knobeln sich die putzigen Menschlein erneut durch die Geschichte, wobei diesmal exklusiv in AGA-Umgebungen gehüpft und gerätselt wird.



Jetzt nur nicht über Bord fallen!



Die Puzzle-Pyramide

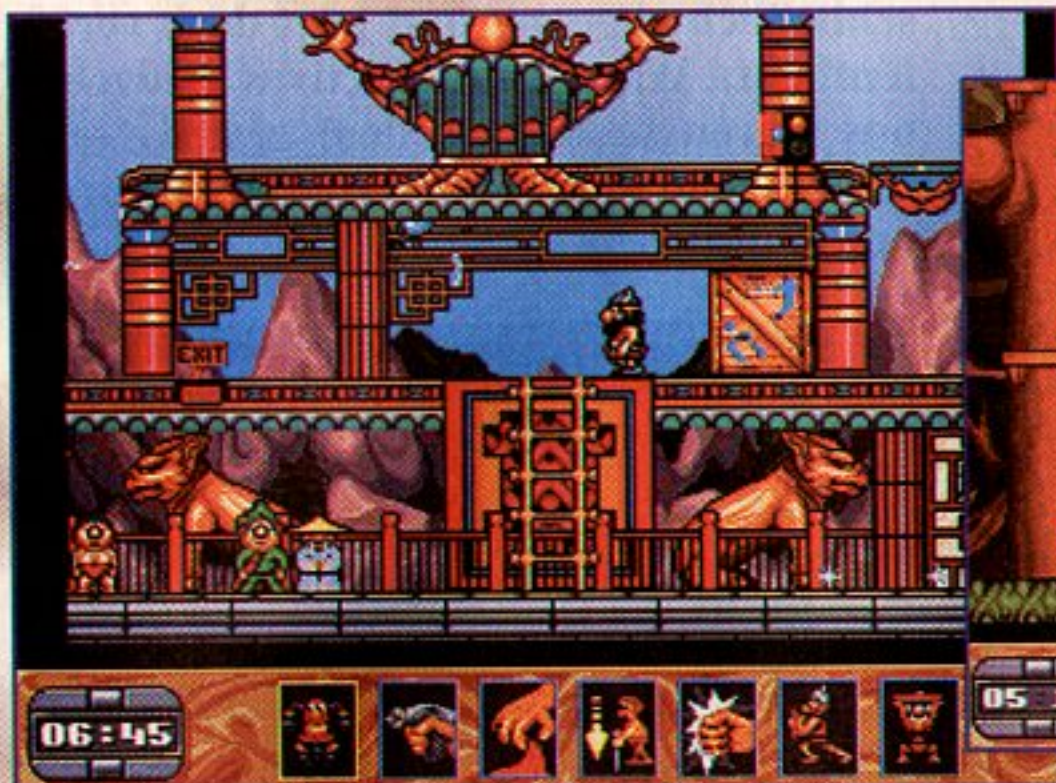


Wo ist Wickie?

Gar Schreckliches hat sich zugetragen: Aliens haben sieben historisch bedeutende Persönlichkeiten aus unterschiedlichen Zeitepochen auf den Mond entführt und sie dort mit einer zerbröselten Zeitmaschine zurückgelassen. Der Spieler soll nun also deren Einzelteile zusammensuchen, wobei ihm pro Level drei bis vier Knuddelmännchen zur Verfügung stehen.

Wie beim Ahnherrn der Serie besteht die eigentliche Aufgabe darin, die zu Beginn kreuz und quer über den scrol- lenden Screen verteilten Sprites in Richtung des Ausgangstors zu lot- sen – selbstverständlich unter Um- gehung von am Weg installierten Fallen und Gegnern. Anders als bei den prinzipiell sehr ähnlichen, aber indirekt über Icons komman- dierten „Lemmings“ werden die Humans dazu jedoch wie bei ei- nem konventionellen Jump'n'Run direkt über die Leitern und Platt- formen gelenkt. Etwas Geschick- lichkeit am Eingabegerät kann also nicht schaden, trotzdem kom- men hier vor allem die Gehirnwin- dungen ins Rotieren. Und das um

so mehr, als ein Trupp sich neuerdings nicht mehr nur aus identischen Nean- dertalern zusammensetzt; statt dessen sind sieben unterschiedlich befähigte Rassen aus verschiedensten Epochen mit von der Partie: In den ersten der ins- gesamt 65 Stages ist die Zusammens- etzung der Gruppe noch fix vorgegeben, später stellen sich dann aber alle sieben Figuren zur Wahl, und man darf sich die vier am besten geeigneten herauspicken. Je nach Örtlichkeit (Schloß, Wald, Pyra- mide etc.) und akuter Problemstellung muß diese Entscheidung anders ausfal- len. So eignet sich z.B. der bärenstarke Wikinger mit seinem Schild bestens als Blockade gegen Roboter, Ritter und an- dere Angreifer, während der chinesische Philosoph seine intellektuellen Stärken beim Benutzen diverser Schalter aus- spielt und der Ägypter mit einem Sand- tanz absackende Plattformen fixieren kann. Der Höhlenmensch wiederum kann springen, eine Räuberleiter bilden oder sich abseilen wie alle seine Kolle- gen und verfügt sonst über keine heraus- ragenden Fähigkeiten. Von ganz ande- rem Kaliber sind da Robin Hood oder der Ninja, die sich mit Pfeilen bzw. Shu-



Im Land der Philosophen

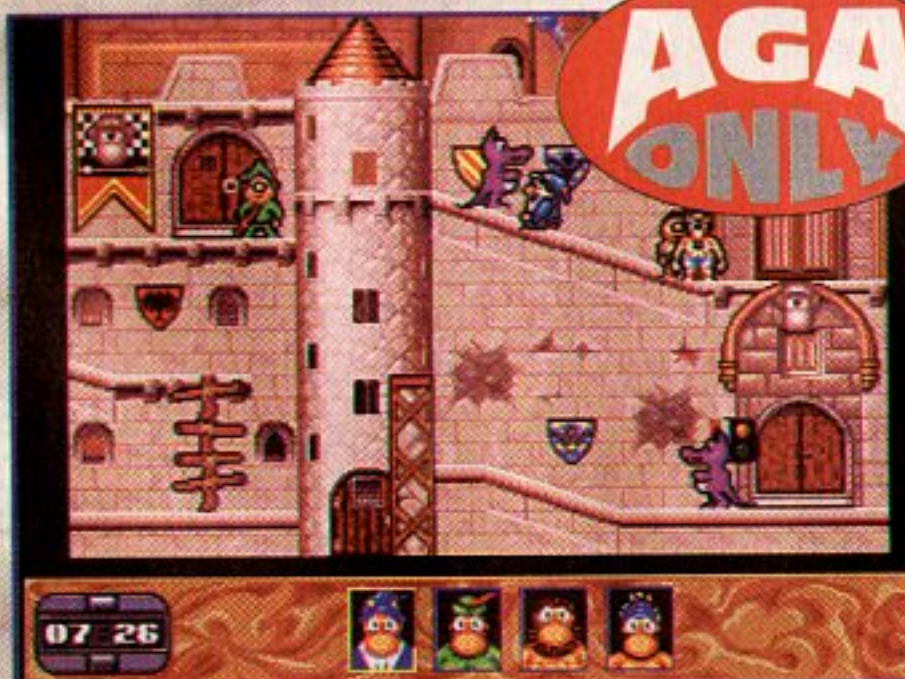
rikens gezielt zur Wehr setzen – falls sie dergleichen im Gepäck haben. Der Magier ist auf solche Fundstücke nicht angewiesen, er verwandelt seine Kameraden statt dessen einfach vorübergehend in gerade benötigte Items; also etwa Flugbenzin fürs Jetpack, ein Gewehr oder Kletterseil.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt somit im Teamwork bzw. dem Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Figuren. Wegen des Zeitlimits ist zudem Tempo wichtig. Damit der Kampf gegen den allgemein recht hohen Schwierigkeitsgrad nicht von vornherein zum Scheitern verurteilt ist, haben die Programmierer einige Schwächen im Gamedesign der Vorgänger ausgemerzt; beispielsweise den nervigen, weil pixelgenau getimten Speer- bzw. Stabhochsprung. Außerdem genügt es ab sofort, pro Stage nur noch einen statt mehrerer Humanisten durch das Ausgangstor zu geleiten. Gleichzeitig wurde die Steuerung überarbeitet und unterstützt jetzt insbesondere die sechs Buttons eines CD²-Pads ganz hervorragend. Aber auch das brandneue Maus-Handling ist so gut gelungen, daß der ursprüngliche Kombibetrieb aus Stick und Tastatur bloß noch dritte Wahl ist.

Daß die Pausentaste am Pad zum sofortigen Spielabbruch führt, ist allerdings ebenso ärgerlich wie die unbequeme und in der Anleitung völlig falsch beschriebene HD-Installation von Hand (siehe dazu unsere Tips in der Extra-Box). Ein Bug

verhindert zudem das Abspeichern von Highscores bei abgeschalteter Begleitmusik, Systemabstürze sind zwar extrem selten, aber nicht ganz unmöglich, und daß im Titelmü die Option „Animationen“ stets deaktiviert bleibt, ist unerklärlich – es sei denn, sie wäre als reiner Platzhalter für Intro und Zwischenmovies der geplanten CD-Version gedacht. Doch all diese kleinen Macken sind vergessen, sobald man sich auf das feine Gameplay eingelassen hat: In schick bunter, abwechslungsreicher und liebevoll animierter Grafik entfaltet sich eine vergleichsweise actionlastige Knebelerei voller witziger Überraschungen. So kann man etwa einen Elvis-Imitator treffen oder am integrierten Arcade-Automaten eine Runde prähistorisches „Space Invaders“ zocken. Alles begleitet von gut hörbaren Musiktracks oder passenden Sound-FX.

Kurzum, Humans 3 bietet eine so ausgefeilte Kombination aus Puzzles und Plattformaction, daß der Hit trotz kleiner Technik-Schwächen allemal gerechtfertigt ist! (rl)



Knobel-Pein in Schloß Schreckenstein



Dicke Rätsel, dicke Wälder

HILFE BEI HD-TROUBLE

Die HD-Installation klappt leider nicht wie in der Anleitung beschrieben, sondern nur von Hand. Dazu werden die Files aller vier Disketten in eine Schublade beliebiger Bezeichnung kopiert, in die anschließend folgendes (z.B. mit dem Systemeditor „Ed“ erstelltes) Startskript im ANSI-Format abgelegt wird:

```
assign Evo1: ""
assign Evo2: ""
assign Evo3: ""
assign Evo4: ""
assign libs: ""libs add
evol: intro_floppy.exe
evol: c/memclear flush
evol: Floppy_Evo.exe
```

Mit dem Shell-Kommando „Execute <Name des Startskripts>“ läßt sich das Spiel dann von Festplatte starten.

HUMANS 3 (IMAGITEC/GAMETEK)

PLATFORM-KNOBELEI

85%
„KNIFFLIG“



GRAFIK	77%
ANIMATION	80%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	88%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	VON HAND
SPEICHERBAR	LEVELCODES/HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG



Erst angekündigt, dann verschoben, schließlich abgesagt und jetzt doch veröffentlicht: Warner Interactives Prügeldinos waren schon vor dem ersten Gong fast stehend k.o. – kein Wunder, wenn sie nun schwächeln...

Die zahllosen Zuschriften enttäuschter Amigos haben jedenfalls Früchte getragen, womöglich sogar süßere als erwartet. Laut Hersteller kommen die schlagkräftigen Urzeitmonster nämlich erst ab einem A1200 in die Gänge – sollte sich in der Packung also gar eine komplett überarbeitete AGA-Umsetzung des populären Arcade-Spektakels verstecken? Ein kritischer Blick auf die (unverändert) farbarne Optik weckt an dieser Hoffnung erste Zweifel, und ein Probe-spiel auf einem 2000er mit 2 MB Speicher läßt die Ahnung dann zur Gewißheit werden: Nicht überall, wo 1200er draufsteht, ist auch AGA drin. Vielmehr wartet hier ziemlich genau das gleiche Game, das bereits in unserer letzten Dezemberausgabe nicht begeistern konnte.

Wie erwartet blieb die Vorgeschichte um die postapokalyptischen Machtkämpfe wiederauferstandener Dinosaurier und Riesengorillas ebenso unangestastet wie die Kämpferriege von insgesamt sieben Giganten, die alleamt direkt einem japanischen B-Movie entsprungen sein könnten. Leider sehen die gegenüber der Spielhallen-version in puncto Farbenpracht und Animationen stark beschnittenen Sprites noch immer nicht weltbewegend aus, darüber hinaus ähneln

sich manche der Ungetüme doch gewaltig. Dazu gesellen sich eine auffällig unauffällige Begleitmusik und abwechslungsarme, aber zumindest passende Biß- und Schlaggeräusche.

Doch mit der Präsentation läßt es sich alles in allem durchaus leben, allein mit dem zähen Gameplay tut man sich da schwer. Weil der zum Auslösen von Special-Moves vorgesehene zweite Button partout nicht reagieren will, verkommen etwa die (in der Anleitung nur ansatzweise dokumentierten) Feuerbälle, Eissäulen und Krallenwirbel zur schieren Glückssache. Noch schwerer wiegt, daß auch die regulären Angriffe nur jedes zweite oder dritte Mal der trägen Joysticksteuerung gehorchen, wodurch sich bei den maximal zwei menschlichen Teilnehmern schon bald frustrierende Langeweile breitmacht. Selbst nette Gags wie die auf- und ab-



Chaos und Blizzard: zwei Fighter, ein Design

laufenden Menschlein, die bei Bedarf auch als kleine Zwischenmahlzeit erhalten, können die spielerischen Schwächen somit nicht mehr wettmachen, lediglich die stolzen 16 Schwierigkeitsgrade halten die Fairneß noch einigermaßen aufrecht.

Die einzige echte Neuerung stellen die verbesserten Laderoutinen dar, eine HD-Option fehlt jedoch nach wie vor. Schade also um das schicke Intro und das ungewöhnliche Ambiente, doch gegen echte AGA-Kloppereien wie „Body Blows Galactic“ oder auch das kommende „Fightin’ Spirit“ (siehe Preview im CD-Teil) sehen diese Kampfdinos im wahrsten Sinne des Wortes prähistorisch alt aus. (mz)



Fehlen nur noch Godzilla und King Kong...




Eine feurige Begrüßung



PRIMAL RAGE
 (WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT)
SAURIER-KLOPPERIEI

59%
 „ZÄH“



GRAFIK	72%
ANIMATION	60%
MUSIK	58%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	57%

VARIABLE: 16 STUFEN

PREIS	DM 69,-
--------------	----------------

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Nettes Ambiente, was?

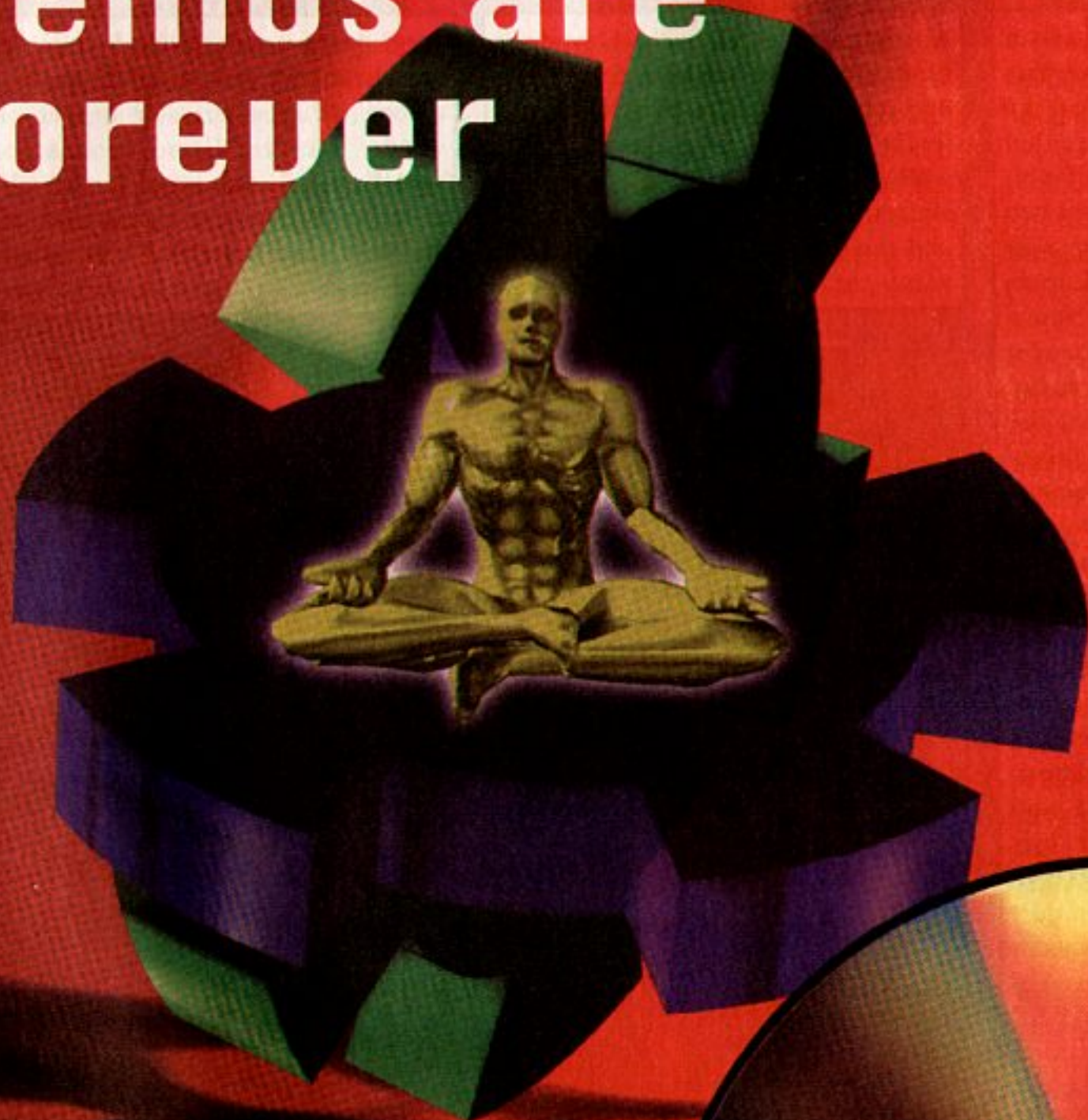
AMIGA CD-SENSATION

Ausgabe 1 • DM 19,90
öS 160,- • sfr 19,90
unverb. Preisempfehlung

demos are
forever



Alle
zwei
Monate
neu!



Das CD-ROM-Magazin
mit mehr als 600 MB
Software. Die
Erstausgabe ist ab
dem 24.05.1996 im
Zeitschriftenhandel
erhältlich.



CHILDREN OFFICE 1996

Falls am Kiosk vergriffen, nutzen Sie unsere Bestell-Hotline: 0201-788778.

EVIL'S DOOM

Da sage noch mal einer, es gebe keine guten Rollenspiele mehr für den Amiga: Hier wartet ein ganz besonderes Fantasy-Abenteuer auf AGA-Recken – eines mit feinem Gameplay und einer überraschend komplexen Story!

Daß der Mensch einst wegen seiner Naschsucht aus dem Paradies vertrieben wurde, ist bekannt, und daß die vier apokalyptischen Reiter seither über unsere Tugend wachen, dürfte bibelfesten Lesern ebenfalls nicht neu sein. Daß diese Pferdenarren aber auch selbst Feinde haben könnten, steht weder im Alten noch im Neuen Testament. Um so überraschender muß diese Erkenntnis für jenen wahn-sinnigen Magier gewesen sein, der einst bei seinen Experimenten auf einer einsamen Insel sieben Dämonen heraufbeschwor. Die Höllenbrut dachte nämlich gar nicht daran, ihrem Meister wie vorgesehen zu dienen, sondern will unter dem Kommando eines gewissen Kraa viel lieber die Erde unterjochen bzw. den Menschen die Seelen rauben. Und interessanterweise sind ihnen bei diesem Unterfangen nun Hunger, Krankheit, Tod und Krieg im Wege, weshalb die vier Apokalyptischen kurzerhand ins Erdinnere verfrachtet wurden. Von dort soll sie nun der Barbar Vantan wieder zurückholen...

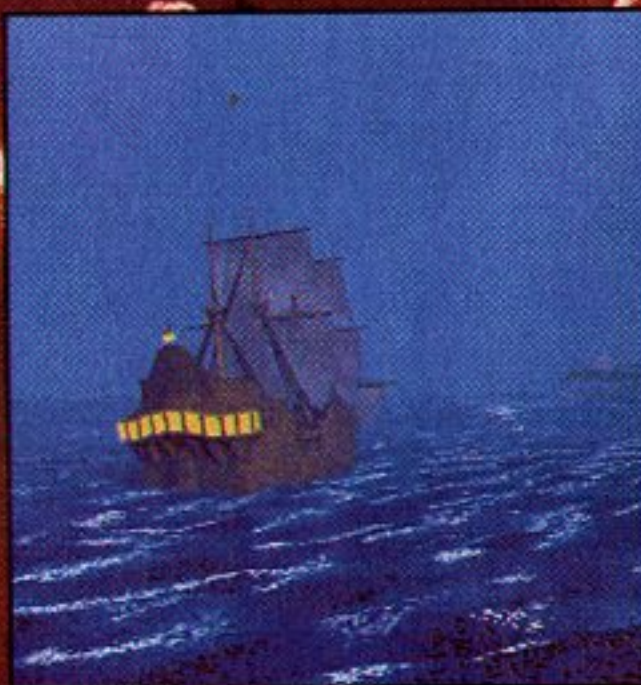
Die Suche nach Hunger, Krankheit, Tod und Krieg (habt Ihr bestimmt schmerzlich vermißt, was?) beginnt mit der Überfahrt zur Insel Noya, wo sich das Schloß der verlorenen Legionen befindet – hier und nur hier kann man laut einem „Blitztelegramm“ von Gevatter Tod alles wieder ins Lot bringen. Doch bis dahin ist's freilich ein weiter Weg, für den sich unser Held erst mal in ein paar kleineren Beutezügen mit etwas Kleingeld für die Reisekasse versorgen sollte. Auch Gesinnungsgenossen dürfen nicht fehlen, weshalb der erste Partybeitritt bereits auf dem Schiff über die Planken geht und Kollege Nummer zwei (praktischerweise ein Zauberkundiger) schon kurz nach der

Ankunft am Pier auftaucht. Dann fehlt bloß noch eine knackige Schönheit, und schon ist das Quartett komplett. Recht so, denn bereits das erste Gewölbe, welches hier zur Erforschung einlädt, ist stolze zehn Stockwerke tief und von oben bis unten mit Monstern verseucht. Für Friede im Dungeon

sorgt dann u.a. die hohe Schule des Runenzaubers, in die der Trupp von einem willigen Priester eingeführt wurde: Welcher Feind kann schon dauerhaft gegen feurige Feuerbälle, blitzende Blitze oder gar ein düsteres Voodoooritual bestehen? Per Magie wird hier auch für Licht gesorgt, dazu

Multiple-choice-Sch

Auch das Intro ist sehr schön



Im Dungeon auf Monsterjagd



Ein Schiff wird kommen



Die gedopte Krabbe

für eine Übersichtskarte – heutzutage nennt man diese Hexerei wohl Auto-mapping.

Ist das erste Schlachtfest beendet, schickt Tod seine Getreuen zu einem kleinen Zwischenstopp auf die Insel der Weisheit weiter. Wo die liegt, würden wir auch gerne wissen; die Party erfährt es jedenfalls durch kleine Multiple-choice-Plaudereien mit den Ortsansässigen. Freilich rücken die braven Leute ihr Wissen nicht immer umsonst heraus, oft wollen sie im Gegenzug zuerst ein paar Aufträge erledigt sehen. Doch irgendwann sind auch all diese Miniquests absolviert, und dann muß nur noch ein Drache gefunden werden, der die Gefährten zum besagten Eiland fliegt. Dort heißt es „Lindwurm Air dankt für Ihr Vertrauen, buchen Sie uns wieder“, und das Abenteuer kann fortgesetzt werden.

Praktisch hat man sich besagtes Aben-

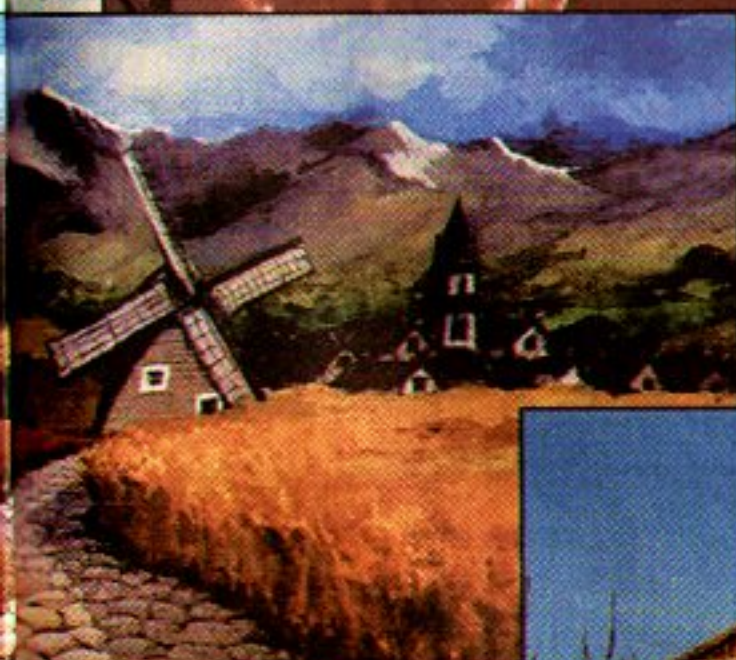
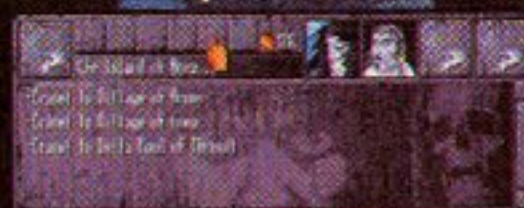
teuer als Marsch über eine 2D-Landkarte vorzustellen, die nach und nach um bedeutungsvolle Örtlichkeiten erweitert wird. Auf einen Mausklick hin steuert die Party diese Hot Spots selbständig an, damit jeweils auf einen entsprechenden Menüscreen umgeschaltet werden kann. Dort sind sämtliche Aktionen über Pop-Ups abzuwickeln, wobei die Liste der Möglichkeiten sich sinngemäß nach den gerade zu erledigenden Handlungen erweitert. Im Gegensatz dazu werden die (erst zu findenden) Dungeons im klassischen Stil von „Dungeon Master“ oder „Eye of the Beholder“ durchstöbert, was natürlich auch Rängeleien in Echtzeit mit sich bringt. Unter der Erde muß man sich also mit bildweise umschaltenden, aber durchaus sehenswerten 3D-Kerkern begnügen, während ansonsten praktisch jede Location von einer wunderschön gezeichneten Grafik repräsentiert

wird. Der Kartenscreen ist dagegen nur auf Multisync-Monitoren erträglich, da er im HighRes-Interlaced-Modus über den Screen flimmert (was mit einer Standard-Glotze wortwörtlich zu verstehen ist), während sich der 3D-Part auch auf augenfreundlicheres und bildschirmfüllendes Low-Res herunterschalten läßt. Dazu weiß die Musik zumindest im Intro sehr gut zu gefallen, genau wie die atmosphärischen Soundeffekte. Wiederum weniger toll geglückt ist die Maus/Menü-Steuerung, da man hier ohne einige Einarbeitungszeit wohl kaum sehr weit kommen dürfte.

Andererseits ist Evil's Doom jede investierte Minute wert: Die abwechslungsreiche Story und auch die klassisch-schöne Präsentation lassen Konkurrenten wie z.B. „Jaktar – Der Elfenstein“ im direkten Vergleich ziemlich alt aussehen. Man merkt dem Programm förmlich bei jedem Schritt und Tritt an, daß die Entwickler mit ganzem Herzen bei der Sache waren, und so die inzwischen leider üblichen Patzer im Design erst gar nicht aufkommen konnten. Hätte man diese Feinarbeit auch beim Handling walten lassen, wäre ein Hit oder mehr fast unausweichlich geworden, so jedoch wurde der Sprung über die 80er-Marke von den gerade in der Anfangsphase sehr nervigen Klickmanövern in etlichen Menüs vereitelt. Trotzdem wartet hier ein schicker und motivierender Rolli auf AGA-Amigos – und natürlich einen Multisync-Monitor. (mic)



Auf der Karte unterwegs



Hübsche Bilder, was?



EVIL'S DOOM

(CROTEAM/BLACK LEGEND)

SCHICKES ROLLENSPIEL

77%
„SCHMUCK“



GRAFIK	76%
ANIMATION	69%
MUSIK	73%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	82%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	12 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

UP DOWN

Im berühmt-berüchtigten Sommerloch ist auch genügend Platz für eine Umgestaltung unserer Hitlisten, bei denen nun statt der Standard-Charts die AGA-Konkurrenz 20 Notierungen bekommen hat: Nicht murren, Ihr habt es ja schließlich so gewollt!

Denn damit haben wir eigentlich nur auf Eure Einsendungen reagiert, die sich immer stärker in Richtung A1200 orientieren. Ganz oben auf dem AGA-Treppchen stehen nach wie vor die sexistischen Menschenmetzger aus dem von reLine eingerichteten „Biing!“-Hospital. Unmittelbar dahinter verbreitet neuerdings Attic mit den Baller-Kerkern von „Fears“ Angst und Schrecken – darüber dürften sich besonders die Maxis-Städteplaner ärgern, weil ihr „Sim City 2000“ deshalb nun mit dem unpopulären dritten Bauplatz vorlieb nehmen muß.

Die neuen Top Ten haben auch einen neuen Spitzenreiter: „Worms“ von Team 17 ist klammheimlich auf den ersten Platz gekrochen und hat „Die Siedler“ aus Mülheim wieder auf den gewohnten Thron des Vizeregenten verdrängt. Den mußte Sid Meiers „Colonization“ freimachen, als Trostpflaster kriegen die US-Kolonialisten aber wenigstens noch die Bronzemedaille verliehen.

Die britischen Kampfwürmer halten auch an der Schillerfront (wieder) die vor-derste Stellung, gleich hinterhergekugelt kommt 21st Century's Flippersim „Pinball Illusions“. Was dann in der ersten Dreierreihe noch übrigbleibt, geht an die „Erben der Erde“ von New World Computing, denen übrigens auch der Lesertest dieser Ausgabe gewidmet ist. Bei den Top Sellern des Jahres liefert Team 17 den dritten „Worms“-Streich ab, während die Action-Bolzerei „Sensible World of Soccer 95/96“ von Sensible Software im Vormonat am häufigsten über den Ladentisch ging. Ebenfalls nicht schlecht verkauft haben sich in letzter Zeit Gameteks Raumkampfsimulator „Star Crusader“ und die digitale Zeitschriftenredaktion „Mag!!!“ aus dem Hause Greenwood.

Ansonsten gäbe es da noch die aktuellen Lieblinge der Redaktion und vor allem ein paar ganz besonders interessante Spiele für Leute, die einen engen Draht zu Fortuna haben:

- 1 x UFO Enemy Unknown
- 1 x Dragonstone (CD³²)
- 1 x Paws of Fury (CD³²)

Wenn Ihr eins dieser Games gewinnen wollt (und dessen sind wir uns hier ziemlich sicher...), dann müßt Ihr uns aber auch eine Postkarte schicken, auf der sich die fein säuberlich nach Standard-, AGA- und CD-Versionen unterteilte Liste Eurer persönlichen Lieblingsspiele befindet – zum Dank dürft Ihr dazu Euren Wunschtitel notieren, der Euch im Falle eines Glücksfalles prompt ins Haus flattert. Fast noch wichtiger ist natürlich ein leserlicher Absender, wie möglichst überhaupt alles auf dem Kärtchen zu entziffern sein sollte. Die Post besteht zusätzlich auf einer korrekten Unterlage für den Stempel (auch Briefmarke genannt), wir bestehen hingegen auf unserer Anschrift, die da leider immer noch nicht „Hawaii, am schönsten Strand ganz hinten links“, sondern nach wie vor so lautet:

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY A1200

1. (3) **BIING!**



2. (5) **FEARS**
3. (2) **SIM CITY 2000**
4. (-) **BUNDESL. MAN. HATTR.**
5. (1) **ALIEN BREED 3D**
6. (7) **GLOOM**
7. (9) **PINBALL ILLUSIONS**
8. (-) **DER REEDER**
9. (4) **OLDTIMER**
10. (-) **BREATHLESS**
11. (-) **STAR TREK**
12. (-) **GLOOM DELUXE**
13. (-) **NEMAC IV**
14. (-) **BANSHEE**
15. (6) **UFO - ENEMY UNKNOWN**
16. (-) **DUNGEON MASTER II**
17. (-) **SUPER STREET FIGHTER II**
18. (-) **TURBO**
19. (-) **REUNION**
20. (10) **MAG!!!**
21. (10) **SIMON THE SORCERER**

TOP TEN

1. (4) **WORMS**
2. (1) **DIE SIEDLER**
3. (2) **COLONIZATION**
4. (3) **DUNE II**
5. (7) **MAD NEWS**
6. (16) **BIING!**
7. (17) **PIZZA CONNECTION**
8. (-) **DER REEDER**
9. (6) **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**
10. (5) **BUNDESL. MAN. HATTR.**



TOP TEN CD³²

1.(1) WORMS



2. (4) PINBALL ILLUSIONS
3. (2) ERBEN DER ERDE
4. (5) PIRATES! GOLD
5. (6) MICROCOSM
6. (-) FEARS
7. (3) BANSHEE
8. (9) GLOOM
9. (7) ALIEN BREED 3D
- 10.(10) WING COMMANDER

TOP SELLER DES JAHRES

1.(2) WORMS



2. (1) FIFA INT. SOCCER
3. (6) GLOOM
4. (-) SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96
5. (3) WING COMMANDER
6. (5) DUNGEON MASTER II
7. (7) DER SEELENTURM
8. (-) ALIEN BREED 3D
9. (-) GLOOM DELUXE
- 10.(5) BUNDESL. MAN. HATTR.

TOP SELLER

1.(1) SENSIBLE
WORLD
OF SOCCER 95/96



2. (-) STAR CRUSADER
3. (-) MAG!!
- 4.(2) WORMS
- 5.(6) GLOOM DELUXE
- 6.(5) BREATHLESS
- 7.(3) OBSESSION
8. (-) SLAMTILT
- 9.(4) GLOOM
10. (-) SUPER TENNIS CHAMPS

JOKER FAVORITES

MARKUS:

SLAMTILT



STEFFEN:

PINBALL
PRELUDE



MAX:

BREATHLESS



OLE:

SUPER
STREET
FIGHTER II
TURBO



MICK:

HILLSEA
LIDO



JOE:

MAG!!!



MANFRED:

TIME
KEEPERS



RICHY: SLAMTILT



MARTIN: DUNE II



Ein erweiterter PD-Vorrat soll Euch die langen acht Wochen bis zur kommenden Ausgabe etwas verkürzen: Statt der üblichen sechs diesmal hier also sieben aktuelle Highlights aus den Serien Nordlicht und 1200-Mix.

Auf der Disk mit der Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 78/5** findet sich ein komplexes Schmankerl für strategisch veranlagte Staatsoberhäupter: Bei **Breed '96** treibt man im Auftrag einer von vier konkurrierenden Alien-Parteien die Entwicklung der Zivilisation voran. In Echtzeit werden da scrollende Ländereien erschlossen, bebaut und besiedelt. Die Betreuung der Bevölkerung umfaßt neben dem

Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur auch den eines schlagkräftigen Militärapparats, um bei Handgreiflichkeiten mit der computergesteuerten Konkurrenz die Oberhand zu behalten. Das komplexe Gameplay geht dabei einher mit einer durchdachten Maus/Icon-Steuerung, wird optisch wie akustisch überzeugend präsentiert und ist in keiner Weise eingeschränkt: Viel Spielspaß für wenig Geld ist garantiert!

Wir schreiten vier Disketten weiter, um mit der **Nordlicht-Spiele 78/9** den kleinen Actionhunger zu stillen: **Dragonfire** ist eine klassische Vertikalballerei und hat als Zögling des betagten „Shoot'Em Construction Kits“ mit den üblichen Technik-Handikaps zu kämpfen – das Scrolling ruckt, und die Hintergrundkulisse weist maximal 16 Farben auf. Doch das durchdachte Game-

design macht diese Schwächen fast wieder vergessen, denn die angreifenden Verbände (Drachen, Panzer, im Boden versteckte Raketenwerfer etc.) sind enorm vielfältig, und die Grafik ist zwar schlicht, aber abwechslungsreich. Wer mit dem beinhalten Schwierigkeitsgrad leben kann, darf hier also getrost mal den Drachen von der Leine lassen.

Pazifisten machen statt dessen halt bei der **Nordlicht-Spiele 79/2**, um **Mr. Dig** bei seinen Grabungen durch das digitale Erdreich zu unterstützen. Seine Aufgabe besteht darin, Obst einzusammeln und umherirrenden Bösewichtern auszuweichen, ganz wie beim klassischen Arcade-Original „Mr. Do!“. Dabei lassen sich stürzende Felsen gegen die Angreifer einsetzen, und in besonders brenzligen Situationen steht einmalig eine alleszerstörende Smartbomb zur Ver-

fügung. Gelegentlich huscht auch mal punktesteigerndes Bonusgut durchs Bild, welches übrigens weder scrollt noch atemberaubend gut aussieht oder sonderlich eindrucksvoll vertont ist. Egal, denn für Kurzweil vermag dieses Game dennoch zu sorgen.

Super Combat Team 3 A & B ist die zwei Disks umfassende und vorerst finale Ausgabe einer Multiplayer-Serie des englischen Programmiers Brian Hambley. Hier teilen sich zwei Spieler ein Söldnerteam am vertikal gesplittenen Screen, um feindlichen Soldaten mit der Uzi Saures zu geben, Geiseln zu retten und sonstige Heldentaten zu vollbringen. Dabei kommen gelegentlich Panzer als Dienstfahrzeuge zum Einsatz, für weitere Motivation sorgen Extrawaffen, Sammelmunition und sehr detailliert ausgearbeitete Draufsicht-Schlachtfel-



UFO-Abwehr statt Alien-Braten: Breed '96



Ein Drache spuckt er: Dragonfire



Dig, aber nicht doof: Mr. Dig



Ein Fischer namens Fritz: Coarse Angler



der, deren ausgefeilte 3D-Optik fast schon strategische Versteckspiele hinter Wänden oder Bäumen erlaubt. Allerdings benötigt die **Nordlicht-Spiele 79/3** einen Amiga mit mindestens OS 2.0 und 1 MB Chip-RAM; ein A500/2000 in Standard-Ausführung ist für diesen Krieg also nicht ausreichend.

Zurück in ruhigere Gewässer, denn auf der **Nordlicht-Spiele 79/8** wartet mit **Coarse Angler** ein waschechter Angelsimulator. Das Programm bildet einige Teiche und Tümpel der britischen Insel nach, läßt das strategische Hantieren mit verschiedensten Ruten und Ködern zu und verlangt beim Auswurf der Leine nach einem geschickten Händchen. Die Bedienung geht wunderbar locker von der Hand, die Optik voll in Ordnung, und die Akustik ist... nun, wäbrig. Wer also als Petri-Jünger sein Heil suchen will, der sollte sich die-

sen exotischen PD-Fisch angeln.

Wir wechseln zum Spezialstoff für AGA-Rechner, um zunächst mit dem **1200-Mix 403** einem sehr ansehnlichen Schlagabtausch zwischen den Mitgliedern des **Metal's Team** beizuwohnen. Wie im Genre üblich, prügeln hier je zwei Kämpfer so lange aufeinander ein, bis einer mangels Restenergie klein beigeben muß. Wiewohl das Game prinzipiell zehn verschiedene Fighter zur Disposition stellt, stehen sich letzten Endes aber immer dieselben Haudegen gegenüber – bei der Scheibe handelt es sich offenbar nur um ein Demo, das vom kommenden Gameplay vorab künden will. Doch was bereits da ist, läßt sich gut sehen und spielen: Die Hintergründe sind hübsch bunt, die Animationen flüssig, und mit der agilen Steuerung sind viele verschiedene Tritte und Hie-

be sowie einige buchstäblich feurige Moves möglich. Warum also nicht zuschlagen?

Ebenfalls nur auf Rechnern der Marken A1200/4000 toben am vertikal geteilten Screen die Multiplayer-Luftkämpfe von **Dogfight**. Dabei bekämpfen sich zwei Doppeldecker mit ihren Maschinengewehren, während gelegentlich Zeppeline den ohnehin knappen (Luft-) Raum zum Manövrieren einschränken, Flaks wild um sich feuern und U-Boote die Kontrahenten unter Beschuß nehmen. An Reiz gewinnt die an sich steinalte Spielidee durch viele originelle (Grafik-) Details, die feinfühlig und flexibel konfigurierbare Steuerung und die hübsche Präsentation: Das Scrolling der Landschaft klappt ordentlich, zahlreiche Animationen erfreuen das Auge, und die wenigen Sound-FX passen stets optimal zum Geschehen. Kurzum, der **1200-**

Mix 411 ist ein ganz heißer Tip für gesellige Actionflieger.

Apropos heißer Tip: Ausgewählte PD-Highlights finden sich auch auf der aktuellen **BEGLEIT-CD** des **MULTIMEDIA JOKER** sowie auf der brandneuen **AMIGA JOKER-CD**. Wer es dagegen direkt auf unsere heutigen Neuvorstellungen abgesehen hat, der wende sich an

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Bei Bestellung werden pro Disk 4,- DM fällig, dazu kommen einmalig Portokosten in Höhe weiterer vier Mark. Blicke außerdem nachzutragen, daß sich sämtliche Spiele bis auf die genannten Ausnahmen mit jedem Amiga ab 1 MB RAM vertragen – und daß Euch die gesamte Redaktion einen heißen Sommer wünscht! (rl)



Die roten PD-Barone:
Dogfight!



Im Sold der PD-Söldner:
Super Combat Team 3

Kampfsport mit dem
Metal's Team



GERÄCK

Kein Gerichtssaal und keine Masche im großen Datennetz ist vor den neugierigen Augen unseres Dr. Freak sicher: Hier und heute präsentieren wir die neuesten Neuigkeiten von Polizei, Justiz und Internet!

SOFTWAREPIRAT VERURTEILT

Eine Freiheitsstrafe von neun Monaten auf Bewährung hat sich jüngst der 1973 geborene Peter M. eingehandelt, indem er einen schwunghaften Handel mit Raubkopien betrieb. Die Kontakte zu seinen Kunden knüpfte er über Kleinanzeigen, für die er zwar einen falschen Namen und eine Postlageradresse verwendete, was ihm jedoch letztlich nichts nützte: Die Polizei nahm ihn nach einer „filmreifen“ Verfolgungsjagd fest, als er gerade sein Postfach leeren wollte. Vor Gericht beharrte er dann eisern darauf, immer nur mit Demos gehandelt zu haben, doch das bei ihm entdeckte Material (Bestellungen, Leerdisketten, Angebotslisten etc.) sprach eine deutlich andere Sprache. Die Quittung für den bereits einschlägig vorbelasteten Peter M. bestand denn auch in der höchsten Freiheitsstrafe, die ein deutscher Jugendrichter bisher in einem Fall von Softwarepiraterie verhängt hat.

RAUBKOPIERER- PARADIES CHINA

Die Kleinen hängt man, die Großen kassieren ab: Obwohl China 1995 mit den USA ein Abkommen zur Eindämmung

der Copyright-Vergehen bezüglich Software abgeschlossen hatte, um ein drohendes Handelsembargo zu verhindern, blüht in der Volksrepublik das Raubkopierergeschäft stärker denn je zuvor. Und unseren wackeren Staatsanwälten sind die Hände gebunden, weil Straftäter dieses Kalibers halt ein paar Nummern zu groß für sie sind...

POLIZEI IM NETZ

Ein „Spezialkommando der Münchener Polizei“ hat einen Medizinstudenten aus Gießen aufgespürt, der über den Universitätscomputer Pornobilder ins Internet eingespeist haben soll. Bei diesem Fahndungserfolg handelt es sich allerdings um die krasse Ausnahme von einer Regel, die da lautet: Allein schon angesichts der inzwischen 20.000 Newsgroups im Internet, von denen sich *angeblich* rund 800 mit pornographischen Themen beschäftigen, verlaufen die seit kurzem veranstalteten „Netzpatrouillen“ regelmäßig ergebnislos. Zudem ist den Pornojägern mittlerweile aufgefallen, daß hier Leute aus der ganzen Welt beteiligt sind (Zuständigkeitsprobleme!), die oft anonym auftreten und ihre Netzbeiträge zum Teil täglich aktualisieren. Daher hat das Bayerische Landeskri-

minalamt jetzt eine Telefonnummer eingerichtet, an die sich jeder Hilfssheriff aus der Bevölkerung (selbstverständlich auch anonym) wenden kann, wenn er schlimme Dinge im Internet beobachtet hat: Tel. 089/12 12 12 12.

WOLF IM KERKER

Auf der in Dortmund veranstalteten Computermesse „HobbyTronic“ hat die Polizei bei vier Händlern insgesamt 91 CD-ROMs beschlagnahmt. Dabei ging es um das sattem bekannte Ballerspiel *Castle Fuchsschwein*, das hierzulande bereits 1994 verboten wurde – vom Amtsgericht München übrigens.

JAVA IST GEFÄHRLICH

Solltet Ihr a) zum ständig wachsenden Kreis der Internet-Benutzer gehören und dabei b) ein lokales Netzwerk sowie c) die „Java“-Software von Sun verwenden, dann ist höchste Vorsicht geboten: Ein Fehler im Sicherheitsprotokoll ermöglicht es nämlich bösen Hackern, in Euer heißgeliebtes lokales Netzwerk einzudringen, während Ihr gerade in den Web-Seiten stöbert! An der Lösung des Problems wird dem Vernehmen nach heftig

gearbeitet, aber bis zum nächsten „Java“-Update ist Vorsicht die Mutter der Porzellankiste.

NEUES VIRUS IN UMLAUF

Ein besonders schnelles, speicherresidentes und mit Stealth-technik arbeitendes Computervirus namens SF1061 ist soeben auf der digitalen Bühne aufgetaucht. Bis dato befällt das ekelhafte Teil angeblich bloß PCs, aber vielleicht habt Ihr so was zu Hause ja zufälligerweise als Zweitcomputer herumstehen? In diesem Fall könnt Ihr Euch ein von EPG in Rekordzeit entwickeltes Such- und Entfernungsprogramm besorgen, das auf der „EPG AntiViren CD“ für 10,- DM erhältlich ist – und zwar bei: **Hilchner Daten und Medien, Tel.: 02131/34940**

Soviel für heute, den nächsten Schwung von Katastrophenmeldungen aus der Welt der Bits & Bytes gibt's erst wieder in zwei Monaten. Einen sonnigen, ehrlichen und virenfreien Sommer wünscht Euch bis dahin Euer

DR. FREAK

DEMO Galerie

Die doppelte Menge an schicken Demos können wir Euch leider auch zur ersten Doppelausgabe dieses Sommers nicht bieten, aber doch gleich fünf feine Optik-Highlights – ein tragfähiger Kompromiß, stimmt's?

CORONA

Die Begrüßungsbotschaft von Embassy besteht aus dem feurigen Titellogo und dramatischen Gruselklängen, zu denen ein Finsterling auf dem aufgewühlten Polygonmeer tanzt. Es folgt noch mehr Flammenzauber, dann steigert sich das musikalische

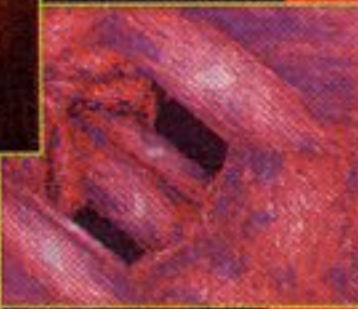
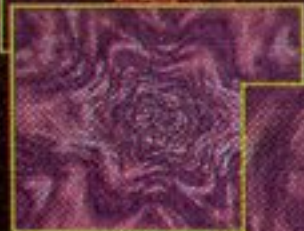
Tempo, und ein wohlgestaltetes Renderantlitz erscheint am Screen. Die Optik ist aber nicht unbedingt die größte Stärke dieses Demos, obwohl es anschließend noch einige weitere Effekte und dazu ein höchst originelles Finale anbietet – was hier wirklich begeistert, ist die phantastische Trancemusik!



GALERIE

Die Stellar-Crew startet mit einem feinen Flug über ein beleuchtetes und durch Lensflare-Effekte aufgewertetes Voxelgebirge, danach legen verschlungene Metallringe und ein Polygon-Bernstein ein Tänzchen aufs Parkett. Der nächste Programmpunkt besteht aus Leuchtkörpern, die durch einen 3D-Tunnel fliegen; sie werden abgelöst von hübschen Wasserspielen und dem Ausflug zur Texture-Skyline einer Großstadt. Im Anschluß ändert ein mor-

phendes Polygonebirge ständig seine Form, bevor die ziemlich seltsam vertonte Grafik-Galerie auf einmal ganz abrupt zu Ende ist. Lediglich die Rechenleistung wird nun noch (in Frames/Second) angegeben – sie läßt sich am Anfang durch die Wahl von Soundmixing-Rate und Chunky/Planar-Algorithmus beeinflussen.



MINDPROBE

Auch beim Black Lotus-Demo wird erst mal ausgiebig durch ein Planetensystem geflogen, dann taucht ein goldenes Gesicht aus den Digi-Wellen auf. Weiter geht's mit dem Besuch eines glänzenden Gouraud-Gebirges, der in einem kippenden 3D-Texturetunnel endet. Dort nähert sich dem Betrachter zunächst ein bunt tapezierter Quader, hinterher purzeln abgeschattierte 3D-Früchte in eine Obstschale, und zwei Polygon-

Delphine gleiten durch animierte Texture-Fluten. Leider nimmt die musikalisch recht zurückhaltend, aber doch abwechslungsreich begleitete Reise kein schönes Ende: Den finalen Flug durch ein blasses, ruckelndes 3D-Gebirge hätte man sich sparen können. Trotzdem sollte man ruhig mal einen Versuch mit Mindprobe wagen, allein schon die dabei verwendete Chunky/Planar-Technik ist die Mühe wert.

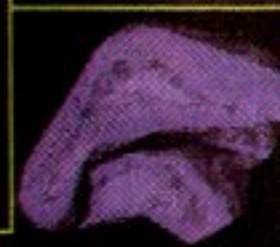
VENTURE

Das Debüt der Daydreamers kann sich sehen lassen: Der Einstieg mit dem leicht flackernden Gouraud-Würfel ist ihnen zwar nicht voll gelungen, dafür gefällt der anschließende Gouraud/Glenz-Text um so besser, desgleichen der flotte Flug über ein (grob) gepixeltes Voxel-Land. In der Folge wird das Gruppenlogo am Chunky Copper-Screen durch die Mangel gedreht, Ähnliches passiert später dem Abbild der Demo-Autoren am Lores-Screen.

Schließlich kommt noch der obligate Flug durch den 3D-Tunnel, und zwei kunterbunte Vielecke dürfen den letzten Grafiktanz aufführen. Und damit auch die Ohren was zum Staunen haben, erklingt während der gesamten Vorstellung angenehm frische Club-Musik.



Zimbabwe



ZIMBABWE

Nomen est omen, sagten sich die Jungs von Bizarre Arts und inszenierten ein wildes Hardcore-Spektakel: Von Beginn an macht hier harter Technosound Druck auf die Gehörgänge, eine

Copper-Tapete dreht und zoomt wie verrückt, Dots tanzen ausgelassen über den Screen, und gouraudschattierte Polygonkörper winden sich im Takt. Zwischendurch steigern Stroboskopblitze und feurige Plasmapixel das ohnehin mörderische Tempo noch mehr, selbst die Greetings am Schluß leuchten im Rhythmus auf. Alles in allem eine ziemlich wüste Demo-Kiste, deren Machart eindeutig von Musik-Videoclips inspiriert wurde. (rl)

TICKETS FÜR DIE SOMMER-DEMOS

...hält die nebenstehend aufgeführte Bezugsadresse bereit, hier sind auch die Preise und Systemanforderungen nachzulesen. Ausgesuchte Demo-Highlights für Amigos finden sich aber auch auf der **BEGLEIT-CD ZUM AKTUELLEN MULTIMEDIA JOKER** sowie natürlich auf der brandneuen **AMIGA JOKER CD** aus dem Shop!

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
CORONA (Embassy)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD unterstützt	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
GALERIE (Stellar)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD-Install von Hand	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	
MINDPROBE (Black Lotus)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD unterstützt	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	
VENTURE (Daydreamers)	A1200 & A4000 Fast-RAM erforderlich, HD unterstützt	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	
ZIMBABWE (Bizarre Arts)	A1200 & A4000 Fast-RAM empfohlen, HD-Install von Hand	3,- DM + 4,- DM Porto 1 Disk	

Up & Down

So langsam scheint doch der Sommer auszubrechen – zu bemerken zumindest an unserer ersten sommerlichen Doppelausgabe dieses Jahr. Nein, die doppelte Menge an Spielen gibt's deshalb nicht, dafür aber wieder Hochkarätiges: Mit King's Quest VI rollt ein Spiel, das sich durch die Abenteuer

Jens Tietze, Lotte

Mit Hanse – Die Expedition geht auf große Handelsfahrt

Achim Meyer, Hof

Und mit Rings of Medusa Gold hat mächtig Spaß

Janet Poltermann, Elxleben

Stromausfall

Habt Ihr's gewußt? Dann die Brille geputzt: Daß das Multiversum wirklich ein gewaltiger Ort ist, wird in Kürze beim Spielen von Planescape festgestellt

Tilman Thederan, Lübben

Kicker Cup

Alles hat mal ein Ende, auch der Kicker Cup. Hiermit streuen wir also die letzten Vereinsandenken unter sportliche Völkchen: Mit Premier Manager managt seine Crew

Andreas Biermann, Köln

In einem Joker-Jogger joggen durch die Gegend

Matthias Grönert, Würzburg

Hendrik Stahl, Hamm

Markus Shadow, Wassenberg

Die drei Mousepads hätten ebenfalls ein neues Heim gefunden, es ist das Heim von Hans Schuhbauer, Nürnberg

Andreas Eckert, Niederstotzingen

Mike Feja, Weida

Surfer-Wettbewerb

Tja, als wir uns diese (kinderleichte, oder?) Frage ausgedacht hatten, war A.T. noch nix anderes als eine Tochter von Escom. Den ersten Preis, ein Amiga Surfer-Paket, bekommt

Kai Weber, Blankenstein

Auf Platz zwei, und somit bei einem Amiga Surfware-Paket, ist gelandet

André Panning, Lüchow

Mit den Preisen drei bis 15, nämlich einem schicken Amiga-T-Shirt, lassen sich

beglücken

Stefan Falinski, Sendenhorst

David Grünbeck, Mannheim

Olaf Hecht, Berlin

Gorden Mende, Uetze

Andreas Haipel, Heilbronn

Irene Leva, Gemmingen

Torsten Höhmann, Crock

Michael Koff, Wuppertal

Sonja Maltner, Mudenbach

Christian Weiß, Martensrade

Leandro Sanchez, Ludwigsburg

Ulrike Reiser, A-Wien

Alex Kägl, CH-Winterthur

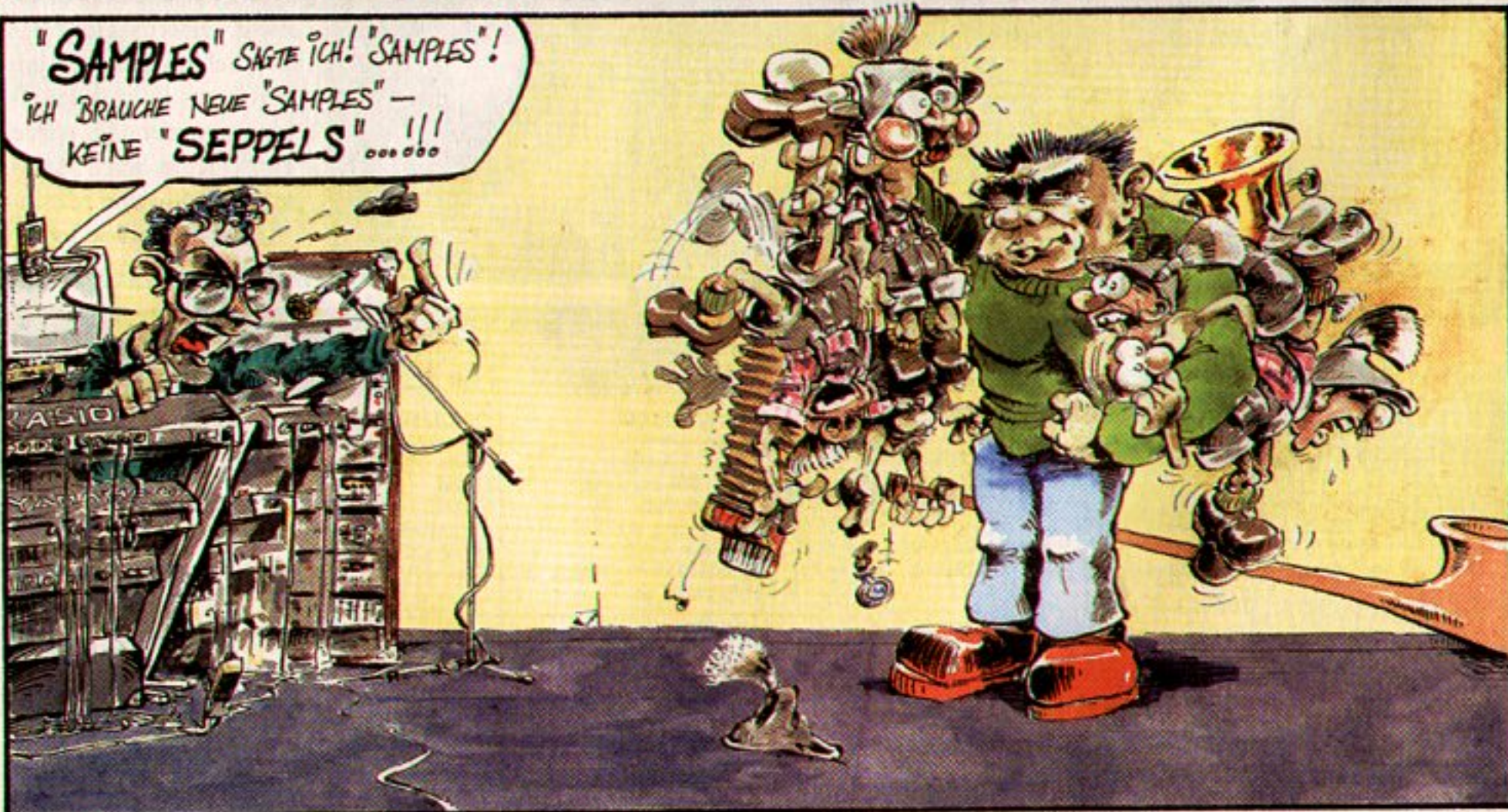
Joker Galerie

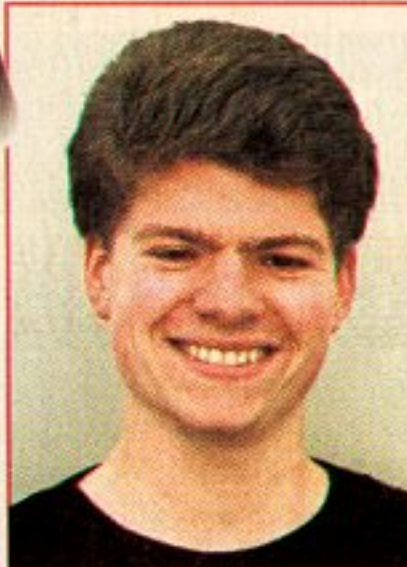
Die irre Krankenhaus-Sim Biing! bekommt für seine Einsendung Thomas Viereckl, Sulzberg

Und jetzt wird die Halle geschlossen, in zwei Monaten geht's weiter. Bis dahin einen schönen Urlaub und viel Spaß mit den Preisen!

JOKER VERLAG PROUDLY PRESENTS:

BROOK MEETS CHRIS HÜLSFRUCHT





INHALT

Gelöst:

Evil's Doom Teil 1

Tips und Cheats zu:

Cedric
Cool Spot
Humans 3
Jaktar – Der Elfenstein
Oldtimer
Slamtilt
Statix
Tilemove
UFO – Enemy Unknown
X-Treme Racing

Laßt Euch nicht hängen...

...und uns schon gar nicht, denn ohne Eure Mithilfe auf diesen Seiten sind wir letztlich verraten und verkauft. Bevor es soweit kommt, läßt sich sogar Michael dazu erweichen, bis zu **300 blanke Markstücke** für Eure Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten und alles, was Euch und uns sonst noch nützlich vorkommt, springen zu lassen. Dafür sollten längere Texte aber nach Möglichkeit im ASCII-Format und auf Diskette vorliegen, während wir Karten nur verwenden können, wenn sie auf unliniertem Papier oder in einem der gängigen Bildformate daherkommen. Sind die Lösungshilfen dann auch noch einigermaßen aktuell und nicht gerade aus dem Handbuch abgeschrieben, steht einer Veröffentlichung eigentlich nichts mehr im Wege, es sei denn, Ihr wüßtet unsere Adresse nicht mehr, die wir deswegen sicherheits halber wiederholen:

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

Da sich mittlerweile sicher schon die halbe Welt am Baggersee oder sonstwie an der frischen Luft vergnügt und ein großer Teil der anderen Hälfte sich nicht für Tips und Tricks interessiert, schenke ich mir getrost ausführliche Einführungsworte und wünsche dem kleinen Rest, der diese Zeilen liest, viel Spaß und Erfolg mit dem Know How der ersten Sommer-Doppelausgabe.

HILFE!! FRAGEN?!

Der angehende Trekkie Marcel Markula steht bei **Star Trek 25th Anniversary** vor einem Rätsel: In der zweiten Mission („Entführt“) findet er den Aufsatz für den „Runcinate-Transmogrierer“ nicht, oder er kann den Transporter zumindest nicht reparieren. Zu diesem Zweck hat er sich bereits nach einem vollen Phaser-Schneidbrenner umgesehen, doch leider scheinen auch diese Bemühungen fruchtlos im Sande zu verlaufen. Wer kann dem Geplagten einen Tip aus der Werkzeugkiste geben, der ihm wieder auf die Sprünge hilft?

Da das Gedächtnis von Joker-Redakteuren bekanntlich nicht das beste ist, setzt Jan Scheel nun seine ganzen Hoffnungen auf die stets gut informierte Leserschaft. Beim Ur-Oldie **Deuteros** grübelt er permanent darüber nach, wie denn nun der Gefängnisrumpf funktionieren könnte. Auch die Aufgabe und Arbeitsweise des „Blasers“ ist ihm gänzlich fremd, und den „Thermonuklearen Fusionslaser“ kennt er ebenfalls nur aus der Anleitung, da sein Spitzenprofessor ihn nicht um alles in der Welt erfinden

will. Ist das nur eine Frage der Zeit, der Rohstoffe oder muß erst ein bestimmtes Ereignis eintreten, um diese Waffe zugänglich zu machen?

An einem gänzlich anderen Problem knabbert derweil Claudia Peschel, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, den kleinen Cho durch die Wiesen und Wälder von **The Speris Legacy** zu begleiten. Anhand unserer Lösung stellte es kein Problem für sie dar, in den vierten Level nach „Cow Tree Island“ zu gelangen, doch dort will und will es ihr nicht gelingen, alle vier Schalter in den Schalterhäusern zu betätigen. Nach dem dritten Hebelchen ist regelmäßig Schluß, da sich die Bodenplatte eines Hauses am Strand nicht bewegen läßt. Muß man möglicherweise eine bestimmte Reihenfolge einhalten?

Je oller, je doller, das mußten auch Madeleine Papst und ihre Freundin erfahren, die bei **Indiana Jones 3** in den Katakomben feststecken und das Problem haben, *sechs* Totenköpfen die *fünf* Noten aus dem Gralstagebuch zuzuordnen. Welcher musikalische Lei-

chenfledderer kann den beiden weiterhelfen?

Wem diese Probleme bekannt, aber nicht unlösbar vorkommen, der sollte schleunigst auf seine innere Stimme hören, die ihn dringend ermahnt, die Antwort auf eine/mehrere/alle Fragen auf einem nicht zu vergilbten Stückchen Papier zu notieren und unter dem **Kennwort: Fragen** an unsere Adresse zu schicken. Im Falle eines Abdrucks seiner hilfreichen Zeilen winkt dem Retter nicht nur der Dank einer erleichterten Spielerseele, sondern auch ein kleines Honorar, schließlich wollen ja auch das Porto und der neue Schreibblock bezahlt sein. Für ganz dringende Fragen steht wie bisher auch in Zukunft unser persönlicher Hilfsdienst zur Verfügung, getarnt als

HOTLINE

**JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00
UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22**

LÖSUNG TEIL 1

EVIL'S DOOM

Wunder über Wunder: Kaum hat sich Vantan zu einem Test in der Redaktion blicken lassen, schon erhalten wir vom Hersteller selbst detaillierte Anweisungen, was der Bursche zu tun hat, um Recht und Ordnung wiederherzustellen und den Frieden in der Welt zu sichern: speziell für Einsteiger Teil 1 der Komplettlösung des ersten Dungeons!

Nach der Ankunft in Titangel, wo einen der Seemann begleitet, den man unterwegs kennengelernt hat, begibt man sich unverzüglich in die örtliche Kneipe und hält ein Schwätzchen mit dem Inhaber. Auf eine kleine Schmeichelei bezüglich seiner Schenke und eine Frage nach dem „Castle of Lost Legions“ hin zeigt er uns eine kleine Ruine in der Wüste, deren Standort fortan auf der Karte vermerkt ist. Bevor man sich jetzt auf die Wanderschaft begibt, kann es nicht schaden, die Party noch ein wenig zu verstärken. Der weise Mann ist auf der Suche nach einem Schwert für seine Experimente? Nichts leichter als das, flugs dem Alten das Langschwert in die Hand gedrückt, schon ist man um einen Gefährten reicher. Auch die alte Hexe, die sich nach zweimaligem Küssen durch Vantan (igitt!) in ein schönes junges Mädchen (ahaaa!) verwandelt, ist bereit, der Gruppe beizutreten. Jetzt kann man Bamboola (den Seemann) beruhigt entlassen, um den Barbaren anzusprechen. Ehrlich währt am längsten, also erzählt man ihm, daß man auf der Suche nach den vier apokalyptischen Reitern sei und nicht hoffe, unterwegs große Schätze aufzugabeln, woraufhin er einen prompt begleiten will. Mit dieser kompletten Eingreiftruppe sucht man als nächstes die Kirche auf, um den Zauberkundigen einige neue Runen beizubringen. Dazu zündet man eine Kerze an und bittet den Prie-

ster, die Bedeutung der Runen zu erklären. Vergewissert Euch, daß Eure Magier alle wichtigen Sprüche wie Feuerball, Heilung, Blitz, magisches Licht usw. beherrschen! Kehrt nun zum Pier zurück und unterhaltet Euch dort mit dem Zauberer, der zur Rettung seiner Tochter einen „Heilung +5“-Zauberspruch benötigt. Gebt ihm die Schriftrolle, und er wird Euch mit einem magischen Schwert belohnen, das in der Lage ist, nichtmaterielle Gegner anzugreifen.

Nun macht man sich auf den Weg nach Arnoy und unterhält sich dort mit der Torwache. Danach geht es gleich zur Burg der Lost Legions, wo man den alten Mann, den man dort vorfindet, in ein ausführliches Gespräch verwickelt. Hier kann es nicht schaden, sich einige Notizen zu machen, da fast alle spielrelevanten Fakten angesprochen werden. Fragt ihn zuletzt nach einem Eingang in die alten Verliese, und er wird Euch den Weg in einige längst vergessene Katakomben weisen, die natürlich umgehend heimgesucht werden. Rüstet spätestens jetzt auch die „Vopal“-Klinge aus, da sich Euch auch Geister in den Weg stellen werden. Fackeln oder ein wenig magisches Licht könnten auch nicht schaden, und die Zauberer sollten neben dem obligatorischen Heilungsspruch auch einige Voodoo-Spells bereithalten, die zwar nur eine geringe Reichweite besitzen, dafür aber auch bei Geistern Wirkung hinterlassen. Marschiert nach Norden durch die offene Tür und wendet Euch nach links. Sackt hier den Schlüssel ein und begeben Euch zum Portal ganz im Osten. Schließt die südliche Tür auf, sammelt den Schlüssel dahinter auf und öffnet auch das nächste Tor. Im westlichen Teil des Gefängnisses liegt ein weiterer Schlüssel herum, den man umgehend verschwinden läßt, bevor man sich zum Zentralraum

zurückbegibt. Dort knackt man die östliche Tür mit dem alten Schlüssel, nimmt ihn an sich und öffnet auch die Tür nach Süden. Mit einem anderen der gefundenen Schlüssel läßt sich nun auch die Tür im Osten aufschließen, und man gelangt über eine Treppe in den zweiten Level.

Folgt dem Gang nach Westen und biegt am nächsten Knotenpunkt nach Süden ab. Auf dem Altar im südöstlichen Saal findet sich bereits der nächste Schlüssel, mit dem man an der Kreuzung durch die Tür im Westen weiterkommt. Hinter der Tür im Norden wartet ein weiterer Schloßknacker, mit dem man sich wieder in das Treppenhaus begibt, wo sich nun die Tür nach Norden zur Mitarbeit überreden läßt. Im dritten Untergeschoß betritt man die Hauptgruft (am Eingang befindet sich eine Inschrift) und untersucht sie sorgfältig. Auf der Karte läßt sich nun leicht die Form eines Kreuzes erkennen, das durch die Wände gebildet wird. Am südlichen Ende des besagten Kreuzes drückt man nun den kleinen Schalter und verläßt die Gruft. Weiter im Süden findet man vor einer Tür eine Mitteilung und dahinter einige Münzen und einen weiteren Schlüssel. Wieder zurück in der Grabkammer, öffnet man die Tür gen Westen und schließt die südliche Tür auf. Bevor man das nächste Treppenhaus betritt, untersucht man den Raum gründlich (Karte!) und entdeckt einen kleinen Geheimraum in der Mitte des anderen, der sich mittels eines kleinen Hebels in der Südwand betreten läßt.

Im vierten Stockwerk sucht man als erstes den Gang mit dem Loch und drückt den Schalter dort. Da sich momentan nichts weiter tut, begibt man sich in den Altarraum mit dem Schlüssel und erschließt sich die Tür nördlich des Treppenhauses. Mit dem gefundenen Schließstein öffnet man das Tor in der Nähe der Passage mit dem Loch. Die Tür wird erst einmal ignoriert, statt dessen nimmt unsere Gruppe die Stiegen nach unten, wo in einem dunklen Gang neben einigen Münzen auch eine Illusionsmauer im westlichen Raum

wartet, durch die man zu einer weiteren Treppe und somit wieder in den vierten Level gelangt. Jetzt nimmt man den Schlüssel vom Altar und drückt den Schalter. Dadurch verschwindet in dem Gang zur Linken das Loch, und man betritt durch die Tür östlich der Treppen den dunklen Tunnel. In der Nordwand gibt es zwei Türen, hinter denen sich allerlei Nützlichkeiten befinden, am Ende des Ganges findet man hingegen einen Zombie-verseuchten Friedhof. Im Süden öffnet sich eine Passage, sobald die Schalter an der östlichen und westlichen Wand gedrückt wurden, und man gelangt in den fünften Level. Man sollte mittlerweile sechs Münzen sein eigen nennen, mit denen die Türen geöffnet werden (zwei in die zweite, der Rest in die dritte). Durch einen dunklen Gang marschiert die Party daraufhin weiter in das sechste Untergeschoß.

Dort durchquert man den Tunnel nach Süden, um hinter der westlichen Tür einen Schlüssel einzusammeln. Nach dem Durchschreiten einer Illusionswand findet man auf einem Altar einen weiteren Schlüssel, mit dem man dem Tunnel weiter in südlicher Richtung folgt. Über ein Drehfeld hinweg gelangt man an eine Tür und einen Schalter, den man sogleich umlegt, um weiter im Süden einen weiteren Schlüssel zu finden. Kehrt nun zu der Tür zurück, greift Euch den Schlüssel dahinter und durchquert zwei falsche Wände. Studiert sorgfältig das gefundene Pergament, und Ihr werdet ein Polygon entdecken, das sich vom Rest der geometrischen Zeichnung ganz leicht abhebt. Merkt Euch, wie dieses Viereck in der Zeichnung liegt, und vor allem, wo sich seine Ecken befinden. Kehrt nun zu den Treppenstufen zurück und setzt Euren Weg nach Norden fort. In der Ecke befindet sich ein Schalter, den man drückt. Nun geht es weiter nach Westen zu „Dagar's Wheel of Death“, wo man den Schlüssel in das Schloß steckt, ohne allerdings zunächst irgendeine Wirkung zu erzielen. Dreht man sich jetzt aber nach links und legt den dortigen Hebel um, öffnet

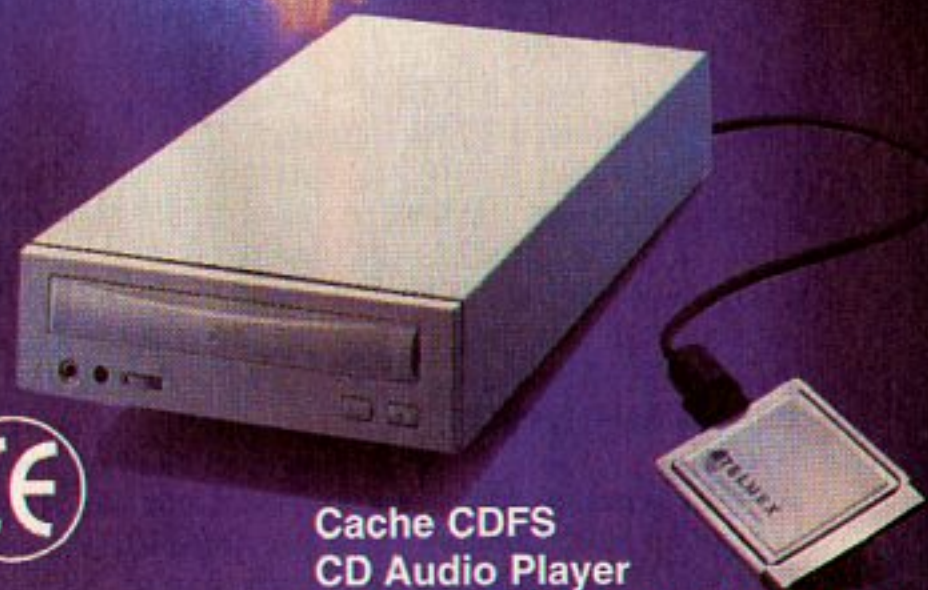
sich plötzlich auch die Tür. Bei einer näheren Untersuchung des Raumes dahinter stellt sich leider heraus, daß in der dunklen Passage ein sich drehendes Rad mit vielen unschönen scharfen Klingen die Fortschritte der Party zu hemmen trachtet. Könnt Ihr Euch noch an die Anordnung der Polygonecken erinnern? Dann betätigt diejenigen der sechs Schalter in diesem Saal, die in der gleichen Weise platziert sind, wodurch sich das Rad erst verlangsamt und schließlich in Luft auflöst. Wenn man hinter der Tür dem Gang nach Westen folgt und eine Illusionswand passiert, trifft man nochmals auf ein Rätsel der gleichen Gattung, das man auf demselben Weg löst. Nach kurzer Zeit erreicht man so einen Raum, in dem einer der Helden eine genervte Bemerkung zum Thema Sackgassen abläßt. Hier drückt man ganz einfach den Schalter an der nördlichen Wand und steigt durch den sich bildenden Durchgang im Süden hinunter in Level sieben. Im Nordwesten des großen runden Raumes befindet sich ein Teleporter, der die Heldentruppe umgehend in eine Kammer im Südwesten des Stockwerks befördert. Drückt hier den Schalter im Norden und durchquert die falsche Wand nach Westen. Betätigt auch den Hebel hier und wendet Euch nach Westen, wo schon Berens Helm auf Euch wartet. Durch die Tür im Westen gelangt man wieder zurück in den Hauptsaal, wo man sich von der Treppe aus weiter in westlicher Richtung hält. An der Wand entlang marschiert man nun weiter nach Süden, bis diese zu Ende ist, und findet so ein kleines Zimmer, das einen weiteren Schlüssel beherbergt. In der Nähe des Teleports kann man nun die Schalter betätigen, die den Transporter verschwinden lassen, und die Tür dahinter öffnen. Der Schalter an der Südwand schließt hier die Tür nach Osten auf, wodurch man dort abermals einen Schlüssel von einem Altar nehmen kann. Im Durchgang nach Norden gibt es noch einen Schalter zu drücken, bevor man (von den Treppen aus gesehen) nach Westen und Südwesten gehen

und die Türen dort aufschließen darf und sich auf den Weg in das tiefer gelegene achte Stockwerk macht. Hier sollte man auf jeden Fall zuerst die magische Karte beschwören. Marschiert danach nach Norden und folgt der Passage, die nach Osten führt, wobei Ihr die erste Tür einfach ignoriert. Öffnet die Tür am Ende des Gangs und HALT! Vor Euch liegt eine Halle voller Feuerballfallen, die Ihr vorsichtig betretet, wobei Ihr Euch jedoch tunlichst an der Wand halten solltet. Folgt einer Wand bis zu einer Falle, wendet Euch in Richtung der Feuerbälle und lauft in die Raummitte, die stets durch eine Wand vor den Flammenkugeln geschützt wird. Umrundet diese Mauer und bewegt Euch wieder zur Außenwand, wobei Ihr diesmal den Feuerbällen in der umgekehrten Richtung folgt. Auf diese Weise ist es möglich, den ganzen Raum zu erkunden, ohne gegrillt zu werden. Auf der Karte kann man nun die Standorte der Fallen erraten, indem man die Mauerstücke betrachtet, die die Flammen stoppen. Begebt Euch jetzt zur Mitte der westlichen Wand, wo in einer Passage eine Notiz zu lesen und ein Schalter zu drücken ist. Vom Nordwesten der Hauptkammer aus führt ein Gang zum nordwestlichsten (Altar-) Raum, wo neben einigen Heilsprüchen auch ein Schlüssel seines ehrlichen Finders harret. Wieder zurück in der Haupthalle, findet sich einige Schritte weiter südlich eine weitere Tür, die zu einer Kammer mit vier Schaltern führt. Drückt den dritten von Norden und kehrt in den großen Raum zurück. Jetzt betritt man den Raum in der Mitte der nördlichen Mauer und erkundet ihn (auch mit Hilfe der Karte). Man findet insgesamt acht Schalter, von denen aber nur zwei gedrückt werden sollten. Der eine ist der ganz im Nordwesten, der andere der zweite von dem ganz im Osten aus. Nach vollbrachter Tat finden sich im Zentrum der Haupthalle vier Schlüssel, die nacheinander die vier Türen öffnen, die von der Ostwand des Saales wegführen.

CDROM-KIT *easy*



UND Ihr AMIGA® spielt in der 1.Liga mit 4 und 6 und 8x Speed!



**Cache CDFS
CD Audio Player
ISO9660/Rockridge Filesystem
CD32 Emulation
PhotoCD kompatibel**

Clever, keine Stromprobleme, erprobte Software: **Auspacken, Anschließen, Spaß haben**

Externes PCMCIA CD-ROM easy

- Für 2,4,6 und 8x ATAPI Drives und CD-Wechsler
- Zuverlässige, beliebte Software
- Hotline
- A 1200 Garantie bleibt erhalten

Eigene Stromversorgung — kein Belastung des AMIGA®!

- Inklusive Schaltnetzteil für 5V/12V Drives
- Kompatibilitätsliste Laufwerke wird ständig ergänzt!

Lieferumfang:

- easy CD-ROM-KIT (Metallgehäuse mit Elektronik)
- PCMCIA Interface und -Datenkabel, Audio Kabel, Wand-Netzteil, Software Diskette, Anleitung

**Empf. VK
inkl. Netzteil,
Kit ohne CD-ROM:
nur DM 189.-
mit 4x Drive:
nur DM 299.-**

Fragen Sie Ihren Händler nach
easy von TELMEX...



TELMEX

ENGINEERING GMBH

83603 Holzkirchen · Postfach

Tel.: 08024/8017 · Fax: 08024/5474

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Um direkt an die letzte Ausgabe anzuknüpfen, liefern wir zunächst wie versprochen die Zweispieler-Levelcodes zur Klötzchenknochelei **Statix** nach, die uns von Sylvia Telljohann verraten wurden:

Level 2: UNKNOWN	Level 3: CACTUS
Level 4: MISSION	Level 5: PERFECTION
Level 6: INTERACTIV	Level 7: DOOLITTLE
Level 8: RED BARON	Level 9: ANIMATION
Level 10: BLOODMONEY	Level 11: BATMAN
Level 12: ASSASSIN	Level 13: VOYAGE
Level 14: SUNSTONE	Level 15: INTERSPACE
Level 16: KABELJAU	Level 17: VODKA
Level 18: DANGER	Level 19: CRITICAL
Level 20: EMBARGO	Level 21: VIRUS
Level 22: GENIUS	Level 23: UNREAL
Level 24: SUPER HUMAN	Level 25: IMPERATOR

Weil wir gerade so schön beim Levelcoden sind, kommen uns Ekke Rists Zugangscodes für die 100 Labyrinth von **Tilemove** gerade recht, schließlich werden die zusammensetzenden Bilder erst nach den anfänglichen Zahlentafeln interessant

Level 1: 1784755255	Level 2: 3326402026
Level 3: 9972537568	Level 4: 2195187968
Level 5: 1727869216	Level 6: 0993663659
Level 7: 9913993071	Level 8: 3856084301
Level 9: 4000846819	Level 10: 3871047233
Level 11: 3326502926	Level 12: 9972637468
Level 13: 2195287868	Level 14: 1727969116
Level 15: 0993763559	Level 16: 9913093971
Level 17: 3856184201	Level 18: 4000946719
Level 19: 3871147133	Level 20: 1784855155
Level 21: 9972737368	Level 22: 2195387768
Level 23: 1727069016	Level 24: 0993863459
Level 25: 9913193871	Level 26: 3856284101
Level 27: 4000046619	Level 28: 3871247033
Level 29: 1784955055	Level 30: 3326602826
Level 31: 2195487668	Level 32: 1727169916
Level 33: 0993963359	Level 34: 9913293771
Level 35: 3856384001	Level 36: 4000146519
Level 37: 3871347933	Level 38: 1784055955
Level 39: 3326702726	Level 40: 9972837268
Level 41: 1727269816	Level 42: 0993063259
Level 43: 9913393671	Level 44: 3856484901
Level 45: 4000246419	Level 46: 3871447833
Level 47: 1784155855	Level 48: 3326802626
Level 49: 9972937168	Level 50: 2195587568
Level 51: 0993163159	Level 52: 9913493571
Level 53: 3856584801	Level 54: 4000346319
Level 55: 3871547733	Level 56: 1748255755
Level 57: 3326902526	Level 58: 9972037068
Level 59: 2195687468	Level 60: 1727369716
Level 61: 9913593471	Level 62: 3856684701
Level 63: 4000446219	Level 64: 3871647633

Level 65: 1784355655	Level 66: 3326002426
Level 67: 9972137968	Level 68: 2195787368
Level 69: 1727469616	Level 70: 0993263059
Level 71: 3856784601	Level 72: 4000546119
Level 73: 3871747533	Level 74: 1784455555
Level 75: 3326102326	Level 76: 9972237868
Level 77: 2195887268	Level 78: 1727569516
Level 79: 0993363959	Level 80: 9913693371
Level 81: 4000646019	Level 82: 3871847433
Level 83: 1784555455	Level 84: 3326202226
Level 85: 9972337768	Level 86: 2195987168
Level 87: 1727669416	Level 88: 0993463859
Level 89: 9913793271	Level 90: 3856884501
Level 91: 3871947333	Level 92: 1784655355
Level 93: 3326302126	Level 94: 9972437668
Level 95: 2195087068	Level 96: 1727769316
Level 97: 0993563759	Level 98: 9913893171
Level 99: 3856984401	Level 100: 4000746919

Stephan Neufang beweist, daß in der Liebe und im Krieg gegen Aliens alles erlaubt ist, und erschlummelte sich mit dem Hex-Editor „AZap“ folgende Hex-Adressen im File „save-game.sav“ von **UFO – Enemy Unknown**:

Geld: Adresse A584

Werte der Soldaten (der 1. Soldat fängt bei Adresse 14B7 an):

1. Adresse:

Rang 1E: einfacher Soldat

Rang 1F: Gefreiter

Rang 25: Feldwebel

Rang 29: Hauptmann

2. - 26. Adresse: Name

27. Adresse: Zeiteinheiten momentan

28. Adresse: Gesundheit momentan

29. Adresse: Energie momentan

30. Adresse: Reaktion momentan

31. Adresse: Stärke momentan

32. Adresse: Schußgenauigkeit momentan

33. Adresse: Wurfgenauigkeit momentan

34. Adresse: vermutlich unbenutzt

35. Adresse: psionische Stärke momentan

36. Adresse: psionische Fähigkeit momentan

37. Adresse: Mut momentan: bei 01 ist der Wert bei 100

38. Adresse: Zeiteinheiten verbraucht (im Kampf)

39. Adresse: Gesundheit verbraucht

40. Adresse: Energie verbraucht

41. Adresse: Reaktion verbraucht

42. Adresse: Stärke verbraucht

43. Adresse: Schußgenauigkeit verbraucht

44. Adresse: Wurfgenauigkeit verbraucht

45. - 48. Adresse: psionisches Training: bei 00 keines

Lager in den Stationen:

1. Station bei: 5710

1. - 38. Adresse: Name, Bauzustand (Bauzustand ist sehr kompliziert)

39. Adresse: Ingenieure

40. Adresse: Wissenschaftler

Ab jetzt immer zwei Adressen.

41. Adresse: Stingray-Raketenwerfer

43. Adresse: Avalanche-Raketenwerfer

45. Adresse: Geschütz

47. Adresse: Fusionskugelwerfer

49. Adresse: Lasergeschütz

51. Adresse: Plasmastrahl

53. Adresse: Stingray-Rakete

55. Adresse: Avarance-Rakete

57. Adresse: Schuß für Geschütz (x 50)

59. Adresse: Fusionskugel

61. Adresse: Panzer/Geschütz

63. Adresse: Panzer/Raketenwerfer

65. Adresse: Panzer/Lasergeschütz

67. Adresse: Luftkissenpanzer/Plasma

69. Adresse: Luftkissenpanzer/Werfer

71. Adresse: Pistole

73. Adresse: Pistolen-Ladestreifen

75. Adresse: Gewehr

77. Adresse: Gewehr-Ladestreifen

79. Adresse: Schweres Geschütz

81. Adresse: SG-PB-Munition

83. Adresse: SG-HE-Munition

85. Adresse: SG-B-Munition

87. Adresse: Automatisches Geschütz

89. Adresse: AG-PB-Munition

91. Adresse: AG-HE-Munition

93. Adresse: AG-B-Munition

95. Adresse: Raketenwerfer

97. Adresse: kleine Rakete

99. Adresse: große Rakete

101. Adresse: Brandrakete

103. Adresse: Laserpistole

105. Adresse: Lasergewehr

107. Adresse: schwerer Laser

109. Adresse: Granate

111. Adresse: Rauchgranate

113. Adresse: Granate mit Annäherungszünder

115. Adresse: Brisanz Sprengstoff

117. Adresse: Bewegungsscanner

119. Adresse: Sani-Tasche

121. Adresse: Psi-Verstärker

123. Adresse: Betäubungsstab

125. Adresse: E-Leuchtkörper

127. Adresse: Elirium 115

129. Adresse: Schweres Plasma

131. Adresse: Ladestreifen mit schwerem Plasma

133. Adresse: Plasmagewehr

135. Adresse: Plasmagewehr-Ladestreifen

137. Adresse: Plasmapistole

139. Adresse: Plasmapistolen-Ladestreifen

141. Adresse: Blaster Abschußrampe

143. Adresse: Blaster-Bombe

145. Adresse: kleine Abschußrampe

147. Adresse: Betäubungsbombe

149. Adresse: außerirdische Granate

151. Adresse: Gedankensonde

153. Adresse: toter Sektoid

155. Adresse: toter Treiber

157. Adresse: toter Celatid

159. Adresse: toter Silakoid

161. Adresse: toter Chryssolid

163. Adresse: toter Schnitter

165. Adresse: toter Sektapod

167. Adresse: tote Cyberdisk

169. Adresse: UFO-Energiequelle

171. Adresse: UFO-Navigation

173. Adresse: UFO-Konstruktion

175. Adresse: außerirdische Nahrung

179. Adresse: außerirdische Fortpflanzung

181. Adresse: außerirdische Unterhaltung

183. Adresse: außerirdische Chirurgie

185. Adresse: Untersuchungsraum

187. Adresse: außerirdische Legierung

189. Adresse: außerirdisches Habitat

191. Adresse: persönliche Rüstung

193. Adresse: Energieanzug

195. Adresse: Fluganzug

Brandaktuell flatterten uns Martin Krauses Levelcodes für die neuesten evolutionären Höhenflüge von **Humans 3** ins Haus, die wir Euch natürlich nicht vor-enthalten möchten:

Level 1: EXPEDITION
Level 2: FLOORS ON FIRE
Level 3: CAMERA TOASTY
Level 4: JUMPING BEANS
Level 5: SPANNER EATER
Level 6: CHALK N CHEESE
Level 7: EYEBROW JUMPER
Level 8: MAD HEAD FRED
Level 9: SPACE CHOMPERS
Level 10: A BIG BEATING
Level 11: GOING TO MARS
Level 12: HUGE TURNIPS
Level 13: PINK PEA SOUP
Level 14: LUMPS OF MUD
Level 15: PILES OF SPUDS
Level 16: GLENZ VECTORS
Level 17: HUNKY DORY
Level 18: RASTER TUNNEL
Level 19: LICKERTY SPLUT
Level 20: PORK CHOP CITY
Level 21: CANNIBAL BOB
Level 22: BABOON CASES
Level 23: SHOTGUN DODGER
Level 24: DRAGON BALLS
Level 25: INTERFERENCE
Level 26: BEEEEEEEEEEEEEEF
Level 27: MUSHROOM SOUP
Level 28: THE SLAM DUNK
Level 29: IN TURKEY TOWN
Level 30: KING KEV HMMMM
Level 31: MAN DINGA SHOP
Level 32: SPIT N POLISH
Level 33: PIE DOMINATION
Level 34: DANCING DINGO
Level 35: RED EGG TIMER
Level 36: DONUT DIMPLE
Level 37: BEASTRO FLAPS
Level 38: KOMBO LICKERS
Level 39: BOMB BANGERS
Level 40: DONKEY WARRIOR
Level 41: BUNS ARE GOOD
Level 42: SNAKES IN TOWN
Level 43: KING PIN BEAST

Level 44: CRUSTY BOFFIN
 Level 45: BLUE TREE TOPS
 Level 46: PURPLE BULLET
 Level 47: BACON SQUASHER
 Level 48: HELL AND BACK
 Level 49: TROUSER TRICKS
 Level 50: MASTER JODEZ
 Level 51: CONCRETE BREAD
 Level 52: SLIMEY TEACUP
 Level 53: TASTY BRICKS
 Level 54: TICKLE FLICKER
 Level 55: TABLE OF SKIDS
 Level 56: DREGS OF A CAT
 Level 57: HOPPING CABLES
 Level 58: LIGHT NOODLES
 Level 59: HOWLING GARAGE
 Level 60: ZOOMING TACTIC
 Level 61: CARPET KICKERS
 Level 62: PLASMA DRIVER
 Level 63: ZOK OF ROCK
 Level 64: BEANS ALIVE
 Level 65: TEACAKE BLISS

Viele sind berufen, doch nur einer ist auserwählt, in unserem Fall Thomas Prokop, der uns in einer Blitzaktion die Cheats zu **Slamtilt** durchfaxte, dicht gefolgt von etlichen Konkurrenten. Die Mogelwörter werden wie gewohnt zwischen den Spielen eingegeben.

ARCADE ACTION startet den Videomode des jeweiligen Flippers und eignet sich somit hervorragend zum Üben der Scoreleistenspiele.

LONGPLAY beschert dem Spieler fünf Kugeln statt drei. RADIOACTIVE zaubert die psychedelischsten Farbkombinationen auf den Screen.

SMILE verwandelt das Bällchen in einen Smiley, der seinen Gesichtsausdruck seiner jeweiligen Position anpaßt.

STONED sorgt für ein vollkommen chaotisches Ballverhalten, wodurch gezieltes Spielen praktisch unmöglich wird.

WIPEOUT löscht die Highscores des aktuellen Tables.

Natürlich warten auch wieder etliche versteckte Meldungen, bleistiftsweise BARRY, CHEAT, COW, DANIEL, IAIN, KLAUS, KOTTEN, LIQUID, STEWART und WHIPLASH.

Vorbei die Zeiten, als die Oldtimer Eurer Firma nur aus Second-Hand-Teilen und in verfallenen Schuppen zusammengebastelt werden mußten; dank Andreas Steinkasser. So man nämlich auf dem Fabrikgelände gleichzeitig die Shift-Taste

und die unterhalb der Esc-Taste drückt und gedrückt hält, wird man Zeuge einer wunderbaren Geldvermehrung, die finanzielle Nöte bald der Vergangenheit angehören läßt.

Unsere Level-Umbenennungs-Aktion bei **X-Treme Racing** im letzten Heft war zwar genial, noch etwas einfacher geht es laut Beate Bender jedoch durch diesen netten Cheat: Einfach im Auswahlmenüscreen das hübsche (?) Wörtchen **IDKFA** eingeben, schon sollte der Bildschirm aufblitzen und der exakt gleiche Effekt erzielt sein.

Kleine Betrügereien scheinen in Rollenspielen ja langsam zum guten Ton zu gehören, und so verwundert es nicht, daß uns Marcel Döring bereits einen Cheat zu **Jaktar - Der Elfenstein** verraten konnte. Wer im Spiel folgende Tastenkombinationen ausprobiert, findet sich in einem Cheat-Bildschirm wieder, in dem man seine Charaktere stärken, beamen, heilen usw. kann: Shift/Help, Alt/Help, Shift/Alt/Help.

Mit einer ganzen Reihe nützlicher Cheats versorgte uns Severin Schnura, den Anfang machen zwei Hilfen für die grübellastige Hüpforgie **Cedric**. Wer während des Spiels **PAPASHNUXLA** eintippt, wird mit unendlich vielen Leben belohnt, das ähnlich leicht auszusprechende Wort **GLUNZSTRUDL** katapultiert einen gar ohne weitere Umschweife ans Ende des Spiels.

Für Fans der kultigen Hüpferei **Cool Spot** hat Holger Dotzauer einen ganzen Sack voller Erleichterungen. Schreibt man im Pausenmodus mit dem Joystick das Wort „COOL“ (links, runter, rechts, Feuer = C, links, runter, rechts, hoch, Feuer = O, runter, rechts, Feuer = L) und beendet die Sequenz durch hoch, runter, links, rechts, Feuer, sollte man nach Verlassen des Pausenmodus direkt in einen Bonuslevel kommen. Darüber hinaus fungieren die Tasten 1 bis 0 als Leveldirektwahl und F10 als Levelskip (F9 bringt Euch in den ersten Level).

Software Store

Hardware, Software,
Reparaturen und Versand

Presents Pinball Prelude Pinball Obsession NEMAC IV



Händleranfragen erwünscht!

Münchingerstraße 30
71254 Ditzingen
Tel./Fax 07156/951212

GAMES

und Zubehör für den Amiga:

A320 Airbus 2	DV 69,90
Caribbean Disaster	DV 59,90
Colonization	DV 69,90
Der Seelenturm A1200	DV 49,90
Embryo (Jagdflieger)	DA 19,90
Evolution - Humans 3 A1200	DA 49,90
Gloom Deluxe A1200	EV 49,90
Fußball Total A500 / A1200	DV 19,90
Hattrick! (auf Anfrage)	DV 69,90
MAG III A500 / A1200	DV 69,90
NEMAC IV (2MB+HD) A1200	DA 49,90
Primal Rage A1200	DA 59,90
ran Trainer (Manager) A1200	DV 29,90
Sens. World of Soccer 95/96	DA 59,90
SLAM TILT (Flipper) A1200	DA 49,90
Super Tennis Champs	DA 39,90
Worms - Würmerschlacht	DV 59,90
Xtreme Racing A1200	DA 49,90
Zeewolf 2 (Hubschrauber)	DA 59,90

- CD's, CD32, Zubehör -	
CD Aminet 7,8,9,10,11 ...	je 19,00
CD Amiga Tools 4	35,00
CD32 Bump'n'Burn	10,00
CD32 Sensible Soccer Intern.	15,00
CD32 Thomas the Tank Pinball	39,90
ZUB Amiga-Maus (Tecno Plus)	25,00
ZUB Amiga-Joystick (Tecno PI.)	19,00
- Versandkosten (Inland) -	
bei Vorkasse 5,- / per Nachnahme 10,-	

fordern Sie kostenlos
und unverbindlich unsere
AMIGA-Infos an.

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittich
Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel

Versand + Laden

Telefon: 0561 - 68012
Telefax: 0561 - 68405

Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:

Amiga 500, Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500, Kickstart 1.3	248,-
Amiga 500 mit Speichererw. auf 1MB	287,-
Amiga 500 mit Speichererw. auf 2.5MB	399,-
Amiga 500 plus mit 1MB Chip Ram	295,-
Amiga 500 plus mit 2MB Chip Ram	369,-
Amiga 600 mit 1MB Chip RAM	298,-
Amiga 600 HD 40	398,-
Amiga 1000 mit Speichererweiterung	199,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	448,-
Amiga 2000, 1MB	398,-
Amiga 2000, 1MB und 2 Laufwerken	448,-
Amiga 2000 HD mit 52MB-Festplatte	589,-
CDTV mit Fernbedienung	248,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	249,-

gebrauchtes Zubehör

RAM-Karte 512kB A500	39,-
RAM-Karte 2.0 MB A500	159,-
RAM-Karte 1MB A500 plus	69,-
RAM-Karte 1MB A600	79,-
RAM-Karte 2MB A2000	148,-
RAM-Karte 4MB A2000	248,-
2MB Zipp-RAM (f. Alfa-Contr. usw.)	148,-
Laufwerk int. / ext. A500/600/2000	59,- / 69,-
Festplatte 42MB mit Contr. f. A500/2000	248,-
Festplatte 85MB mit Contr. f. A500/2000	298,-
Festplatte 105 MB m. Contr. f. 500/2000	329,-
Festplatten int. f. A600/1200 v.99,- bis 198,-	
SCSI-Controller f. A2000	119,-
CD-ROM A570 für Amiga 500	198,-
TV-Modulatoren für A 500	79,-
Kickstartumschaltplatine für A500/2000	15,-
Netzteile für A500/600/1200	59,-/69,-/79,-
Monitore 1081/1084/1084S	195,-/228,-/248,-
TurboKarte A500, 14MHz, 4MB u. CoPro	299,-
Turbo A1200, 28MHz, 4MB, MMU, FPU	299,-
Drucker 9N/24N/Color	98,-/148,-/198,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	150,-

Tauschaktion Amiga 1200

Wir nehmen Ihre alte Amiga-Anlage,
mit kompl. Zubehör zu Höchstpreisen
in Zahlung. Auch ohne Aufpreis!

Neugeräte:

Amiga 1200, ohne Zubehör	548,-
Amiga 1200, 2MB, Standard	598,-
Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Paket	698,-
Amiga-1200, HD 175	848,-
Amiga 1200, HD, Magic	948,-
Amiga 1200, HD 260	898,-
Amiga 1200, HD 1.1GB	998,-
Amiga 1200, HD 260 MB, Surfer	1.098,-
Amiga 1200, Turbo 28MHz, 6/260MB	1.239,-
Amiga 1200 Tower	998,-
Amiga 4000 Tower	3.998,-
Monitor Autoscan, Amiga 1438S	589,-
CD ROM Q-Drive Quatro-Speed	395,-
A 1200 Motherboard mit Kick 3.1	448,-
Festplattencontr. f. A500 mit RAM-Opt.	189,-
Festplattencontr. f. A2000 mit RAM-Opt.	148,-
Festplatte 1.1GB f. A500 m. Controller	498,-
Ram-Karte A2000 4/8MB	248,-
SCSI-Controller GVP, Ram-Opt. A2000	198,-
Mini-Tower mit 240 Watt-Netzteil	98,-
Farbdrucker Star LC 100 colour	298,-
Farbdrucker Star LC 240 colour	348,-
Amiga-Maus	29,-
Scart-Anschlußkabel für Amiga an TV	19,-
Kickstart-ROM 1.3/2.05/3.1	39,-/49,-/99,-
Kickstartumschaltplatine für A500/600	29,-

Ausstellungsstücke u. Vorführgeräte mit
Preisnachlaß auf Anfrage

A1200 - Aufrüstung

Surfware	189,-
Surferkit: Amiga-Modem u. Surfware	248,-
HD 260MB m. Modem u. Surfware	489,-
Festplatte 2,5" 60MB	119,-
Festplatte 2,5", 175 MB	248,-
Festplatte 2,5", 260 MB	289,-
Festplatte 3,5", 1100 MB m. Einbausatz	448,-
TurboKarte 28MHz MMU, FPU	198,-
TurboKarte 42MHz MMU, FPU	298,-
Tower A1200 incl. Tastatur	398,-
CD ROM 2fach mit PCICIA-Contr.	298,-
CD ROM 4fach mit PCICIA-Contr.	369,-
Kickstart-Roms 3.1 für A 1200	89,-
Umschaltplatine m. Kick 1.3 für A1200	98,-

Spiele und Programme

Wir führen alle Amiga-Spiele und Programme.
Auch viele Klassiker und Oldies zu Tiefstpreisen.
Riesenauswahl unter tausenden von
Titeln. Jede Anfrage wird bearbeitet.

Bühler-Electronic

Tel.: 02624/7844, Fax: 2873

Ladenlokal in:

56203 Höhr-Grenzhausen, Rathausstr.135
Versand per Nachnahme (+15,-)

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Chambers of Shoolin	1/92	Freezer	First Samurai	2/92	Freezer	Mercs	4/92	Tip	Skeleton Crew	7/95	Karten
Abandoned Places II	12/92	Freezer	Champion Driver	12/91	Codes	Flashback	7/95	Freezer	Metal Law	9/94	Freezer	Skidmarks 2	7/95	Freezer
Abandoned Places 2	9/93	Tip	Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat	Flashback	4/93	Freezer	Micro Machines	1/94	Freezer	Skyworker	4/95	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Christmas Lemmings	3/94	Codes	Flashback	3/93	Freezer	Midwinter 2	1/92	Freezer	Sleepwalker	4/93	Freezer
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte	Christoph Columbus	5/94	Tip/Frz.	Flashback	9/93	Codes	Night & Magic 3	4/93	Tip	Sliding Skill	1/92	Codes
Abandoned Places 2	4/95	Tip	Chrome	4/92	Codes	Flashback	11/94	Tip	Night & Magic 3	9/92	Tip	Smash TV	3/92	Freezer
Action Cat	7/95	Cheat	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Flashback	10/95	Freezer	Monkeys Over Xerion	4/94	Cheat	Soccer Kid	11/93	Freezer
Addams Family	9/92	Tip	Chuck Rock 2	7/93	Freezer	Flight of the Amazon Queen	1/92	Freezer	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Soccer Kid	12/93	Tip
Agony	5/92	Cheat	Cy's Elephant Antics	10/92	Cheat	Road	3/93	Codes	Monty Python's Flying Circus	3/96	Klassiker	Software Manager	7/94	Tip
Akira	4/95	Freezer	Click Click	4/92	Codes	Ry Harder	9/93	Cheat	Moonside	5/92	Cheat	Soul Crystal	9/92	Freezer
Akira	5/93	Codes	Click Click	10/94	Codes	Ry Harder	11/93	Cheat	Mr. Nutz	10/93	Tip/Freezer	Space Ace 2	3/92	Tip
Aladdin	11/95	Cheat	Click Click	3/96	Cheat	Gear Works	11/93	Codes	Mr. Nutz	1/93	Cheat	Space Ace 2	4/92	Freezer
Alien Chicken	3/95	Cheat	Click Click	1/92	Tip	Gen'X	2/92	Cheat	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Space Ace 2	1/93	Freezer
Alien 3	11/94	Karten	Click Click	10/95	Tip	Global Effect	11/92	Cheat	Myth	10/92	Cheat	Space Ace 2	4/94	Tip
Alien Breed	2/92	Cheat	Click Click	11/95	Tip	Global Effect	5/94	Codes	Navy Seals	1/92	Freezer	Space Ace 2	7/92	Tip
Alien Breed	2/92	Freezer	Click Click	12/95	Cheat	Global Effect	10/95	Karten	Nebulus 2	12/91	Codes	Space Ace 2	4/92	Long/Kart.
Alien Breed	3/92	Cheat	Click Click	10/92	Codes	Global Effect	12/95	Tip	Necronom	1/92	Codes	Space Ace 2	7/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Click Click	3/94	Freezer	Global Effect	1/96	Long	Nick Folds' Golf	9/93	Cheat	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer	Click Click	2/95	Codes	Global Effect	2/96	Long	Nicky Boom	9/93	Cheat	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes	Click Click	11/92	Freezer	Global Effect	9/93	Karten/Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.	Space Ace 2	1/92	Cheat
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	Click Click	11/92	Freezer	Global Effect	1/92	Freezer	Ninja Warrior	12/92	Cheat	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	1/94	Tip/Frz./Cod.	Click Click	12/91	Long	Global Effect	4/92	Tip	Ninja Warrior	12/95	Klassiker	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2	4/94	Karten	Click Click	7/92	Long	Global Effect	2/96	Klassiker	Ninja Warrior	1/96	Klassiker	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed 2 CD	11/95	Codes	Click Click	5/95	Long	Global Effect	9/93	Tip	Ninja Warrior	3/96	Long	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed 3 - Tower Assault	3/96	Cheat	Click Click	7/95	Long	Global Effect	11/94	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed Tower Assault	4/96	Tip	Click Click	9/95	Long/Karten	Global Effect	7/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed 3D	12/95	Codes	Click Click	4/96	Tip	Global Effect	3/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed 3D	1/96	Tip	Click Click	1/93	Tip	Global Effect	3/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien Breed 3D	3/96	Cheat	Click Click	12/92	Tip	Global Effect	3/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Alien World	5/92	Cheat	Click Click	4/94	Codes/Cheat	Global Effect	7/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
All Terrain Racing	4/95	Freezer	Click Click	10/92	Freezer	Global Effect	10/94	Long/Karten/Frz.	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
All Terrain Racing	7/95	Freezer	Click Click	3/92	Cheat	Global Effect	4/95	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/94	Long/Karten	Click Click	1/95	Long/Karten	Global Effect	11/95	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	3/94	Tip/Karten	Click Click	9/92	Tip	Global Effect	1/93	Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	5/94	Tip	Click Click	3/95	Tip	Global Effect	12/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	11/94	Tip	Click Click	10/92	Tip	Global Effect	1/96	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/95	Cheat	Click Click	4/96	Tip	Global Effect	5/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	11/92	Freezer	Click Click	4/95	Codes/Karten	Global Effect	1/94	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	7/92	Long	Click Click	5/95	Karten/Freezer	Global Effect	1/93	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	12/91	Codes	Click Click	7/95	Freezer	Global Effect	1/93	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	2/92	Long/Kart.	Click Click	11/94	Tip/Karten	Global Effect	10/95	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/94	Tip	Click Click	10/94	Long/Karten	Global Effect	10/92	Cheat/Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/94	Tip	Click Click	11/94	Codes	Global Effect	5/92	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	3/92	Tip	Click Click	5/96	Cheats	Global Effect	7/93	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/92	Cheat	Click Click	5/96	Cheats	Global Effect	12/95	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/92	Cheat/Tip/Frz.	Click Click	9/92	Freezer	Global Effect	4/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	9/94	Karten/Tip	Click Click	7/94	Freezer	Global Effect	7/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	10/94	Cheat	Click Click	4/94	Tip	Global Effect	1/92	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	10/92	Freezer	Click Click	9/94	Freezer	Global Effect	12/91	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	9/93	Cheat/Freezer/Tip	Click Click	4/95	Tip/Karte	Global Effect	9/94	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/92	Freezer	Click Click	2/95	Codes	Global Effect	12/94	Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	10/91	Cheat	Click Click	3/96	Tip/Karten	Global Effect	1/93	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	7/92	Cheat	Click Click	9/92	Tip	Global Effect	12/95	Klassiker	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/93	Cheat	Click Click	11/95	Tip	Global Effect	5/94	Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	3/93	Karte/Tip	Click Click	12/95	Tip	Global Effect	1/92	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/93	Karte/Cheat	Click Click	4/96	Tip	Global Effect	3/96	Klassiker	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/94	Cheat/Freezer	Click Click	4/94	Long	Global Effect	11/92	Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	5/94	Karten	Click Click	7/93	Tip/Karten/Frz.	Global Effect	5/95	Long/Karten	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	11/92	Tip	Click Click	12/93	Cheat	Global Effect	4/94	Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	9/93	Cheat	Click Click	1/92	Tip	Global Effect	12/94	Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	11/93	Cheat	Click Click	3/92	Codes	Global Effect	4/96	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/92	Codes	Click Click	4/92	Codes	Global Effect	9/92	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	3/94	Long	Click Click	5/92	Codes	Global Effect	4/92	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	2/96	Klassiker	Click Click	3/94	Tip/Freezer	Global Effect	12/94	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	11/94	Tip	Click Click	12/94	Tip	Global Effect	9/92	Cheat/Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/95	Tip	Click Click	1/95	Tip/Karte	Global Effect	3/93	Tip/Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	2/96	Cheat	Click Click	10/94	Cheat	Global Effect	7/92	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/93	Tip	Click Click	7/94	Codes	Global Effect	11/92	Tip/Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	2/92	Tip/Frz.	Click Click	12/92	Cheat	Global Effect	9/93	Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	10/92	Tip	Click Click	4/94	Freezer	Global Effect	3/94	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/95	Codes	Click Click	3/95	Cheat	Global Effect	1/95	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	5/95	Freezer	Click Click	3/93	Cheat	Global Effect	2/95	Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	10/95	Cheats	Click Click	3/94	Codes	Global Effect	3/95	Karten	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	3/96	Cheats	Click Click	1/92	Cheat	Global Effect	11/95	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/94	Tip	Click Click	12/92	Freezer	Global Effect	3/95	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	9/92	Codes	Click Click	1/93	Tip	Global Effect	1/94	Tip/Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	7/93	Codes	Click Click	10/94	Freezer	Global Effect	1/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	11/94	Klassiker	Click Click	1/94	Tip	Global Effect	3/92	Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	5/93	Tip	Click Click	2/92	Tip	Global Effect	10/94	Tip/Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/93	Karten/Tip	Click Click	3/93	Cheat	Global Effect	5/93	Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	3/93	Cheat/Tip	Click Click	2/95	Codes	Global Effect	12/94	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/93	Freezer	Click Click	3/95	Long	Global Effect	2/95	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	11/92	Long/Frz.	Click Click	1/96	Tip	Global Effect	2/96	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	12/92	Cheat	Click Click	3/93	Freezer	Global Effect	9/94	Tip/Karten	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	9/93	Freezer	Click Click	10/92	Tip	Global Effect	4/96	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	10/93	Cheat	Click Click	2/96	Tip	Global Effect	9/95	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	1/94	Codes	Click Click	5/93	Tip	Global Effect	5/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	5/94	Long	Click Click	12/93	Tip	Global Effect	10/95	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	3/95	Codes	Click Click	5/94	Freezer	Global Effect	3/92	Karten	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	10/94	Codes	Click Click	9/94	Tip	Global Effect	2/95	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	2/96	Tip	Click Click	1/93	Long	Global Effect	1/94	Codes	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	9/93	Long	Click Click	5/92	Long/Karten	Global Effect	11/95	Long/Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	9/94	Long/Karten	Click Click	11/95	Long/Karten	Global Effect	1/92	Long	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	10/95	Tip	Click Click	12/95	Karten	Global Effect	2/92	Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	12/95	Tip	Click Click	10/92	Tip	Global Effect	3/92	Cheat	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	2/92	Tip	Click Click	1/93	Tip	Global Effect	4/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	4/92	Tip	Click Click	9/93	Tip	Global Effect	5/92	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	5/92	Long	Click Click	4/92	Codes	Global Effect	10/92	Cheat/Freezer	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	7/92	Tip	Click Click	2/96	Klassiker	Global Effect	3/95	Tip	Ninja Warrior	1/92	Codes	Space Ace 2	1/92	Freezer
Ambermoon	12/92	Tip	Click Click	7/93	Tip									

hier beginnt die **Zukunft**

Händler-Leitung!
026 00E 161701

Bonus
ab DM 300,-
Bestellwert



Shuttle

Shuttle A2000

Shuttle (for A2000) is A2000

- Business/Entertainment
- 8 x Zorro II / 4 x PC
- 1 x Video / 1 x VGA
- 1 x floppy controller
- PC-Tastatur, Chipkarte optional
- A2000 kompatibel

DM 3.410,-

Shuttle D3/D4

Shuttle D3/D4 ist D3/D4

- Fachbereich A3000/A4000
- 2 x Zorro II / 2 x Video
- 2 x DMA (Direct)
- optional 40 x DMA mit Kabel
- 2 x PC / 2 x D3 / 2 x D4

DM 2.990,-

Shuttle D3/D4 PCI

Shuttle PCI-Shuttle D3/D4 ist D3/D4

- Fachbereich A3000/A4000
- 2 x Zorro II / 2 x Video
- 2 x DMA (Direct)
- optional 40 x DMA mit Kabel
- 2 x PC / 2 x D3 / 2 x D4

DM 3.410,-

Computerphalanx

High-Printer for Space-Designers inkl. Elektronenkontrolle u. Halbleitertechnik

- A2000 Space Design
- A3000 Space Design
- A4000 Space Design
- A5000 Space Design
- A6000 Space Design
- A7000 Space Design
- A8000 Space Design
- A9000 Space Design
- A1000 Space Design
- A1100 Space Design
- A1200 Space Design
- A1300 Space Design
- A1400 Space Design
- A1500 Space Design
- A1600 Space Design
- A1700 Space Design
- A1800 Space Design
- A1900 Space Design
- A2000 Space Design
- A2100 Space Design
- A2200 Space Design
- A2300 Space Design
- A2400 Space Design
- A2500 Space Design
- A2600 Space Design
- A2700 Space Design
- A2800 Space Design
- A2900 Space Design
- A3000 Space Design
- A3100 Space Design
- A3200 Space Design
- A3300 Space Design
- A3400 Space Design
- A3500 Space Design
- A3600 Space Design
- A3700 Space Design
- A3800 Space Design
- A3900 Space Design
- A4000 Space Design
- A4100 Space Design
- A4200 Space Design
- A4300 Space Design
- A4400 Space Design
- A4500 Space Design
- A4600 Space Design
- A4700 Space Design
- A4800 Space Design
- A4900 Space Design
- A5000 Space Design
- A5100 Space Design
- A5200 Space Design
- A5300 Space Design
- A5400 Space Design
- A5500 Space Design
- A5600 Space Design
- A5700 Space Design
- A5800 Space Design
- A5900 Space Design
- A6000 Space Design
- A6100 Space Design
- A6200 Space Design
- A6300 Space Design
- A6400 Space Design
- A6500 Space Design
- A6600 Space Design
- A6700 Space Design
- A6800 Space Design
- A6900 Space Design
- A7000 Space Design
- A7100 Space Design
- A7200 Space Design
- A7300 Space Design
- A7400 Space Design
- A7500 Space Design
- A7600 Space Design
- A7700 Space Design
- A7800 Space Design
- A7900 Space Design
- A8000 Space Design
- A8100 Space Design
- A8200 Space Design
- A8300 Space Design
- A8400 Space Design
- A8500 Space Design
- A8600 Space Design
- A8700 Space Design
- A8800 Space Design
- A8900 Space Design
- A9000 Space Design
- A9100 Space Design
- A9200 Space Design
- A9300 Space Design
- A9400 Space Design
- A9500 Space Design
- A9600 Space Design
- A9700 Space Design
- A9800 Space Design
- A9900 Space Design
- A1000 Space Design
- A1010 Space Design
- A1020 Space Design
- A1030 Space Design
- A1040 Space Design
- A1050 Space Design
- A1060 Space Design
- A1070 Space Design
- A1080 Space Design
- A1090 Space Design
- A1100 Space Design
- A1110 Space Design
- A1120 Space Design
- A1130 Space Design
- A1140 Space Design
- A1150 Space Design
- A1160 Space Design
- A1170 Space Design
- A1180 Space Design
- A1190 Space Design
- A1200 Space Design
- A1210 Space Design
- A1220 Space Design
- A1230 Space Design
- A1240 Space Design
- A1250 Space Design
- A1260 Space Design
- A1270 Space Design
- A1280 Space Design
- A1290 Space Design
- A1300 Space Design
- A1310 Space Design
- A1320 Space Design
- A1330 Space Design
- A1340 Space Design
- A1350 Space Design
- A1360 Space Design
- A1370 Space Design
- A1380 Space Design
- A1390 Space Design
- A1400 Space Design
- A1410 Space Design
- A1420 Space Design
- A1430 Space Design
- A1440 Space Design
- A1450 Space Design
- A1460 Space Design
- A1470 Space Design
- A1480 Space Design
- A1490 Space Design
- A1500 Space Design
- A1510 Space Design
- A1520 Space Design
- A1530 Space Design
- A1540 Space Design
- A1550 Space Design
- A1560 Space Design
- A1570 Space Design
- A1580 Space Design
- A1590 Space Design
- A1600 Space Design
- A1610 Space Design
- A1620 Space Design
- A1630 Space Design
- A1640 Space Design
- A1650 Space Design
- A1660 Space Design
- A1670 Space Design
- A1680 Space Design
- A1690 Space Design
- A1700 Space Design
- A1710 Space Design
- A1720 Space Design
- A1730 Space Design
- A1740 Space Design
- A1750 Space Design
- A1760 Space Design
- A1770 Space Design
- A1780 Space Design
- A1790 Space Design
- A1800 Space Design
- A1810 Space Design
- A1820 Space Design
- A1830 Space Design
- A1840 Space Design
- A1850 Space Design
- A1860 Space Design
- A1870 Space Design
- A1880 Space Design
- A1890 Space Design
- A1900 Space Design
- A1910 Space Design
- A1920 Space Design
- A1930 Space Design
- A1940 Space Design
- A1950 Space Design
- A1960 Space Design
- A1970 Space Design
- A1980 Space Design
- A1990 Space Design
- A2000 Space Design
- A2010 Space Design
- A2020 Space Design
- A2030 Space Design
- A2040 Space Design
- A2050 Space Design
- A2060 Space Design
- A2070 Space Design
- A2080 Space Design
- A2090 Space Design
- A2100 Space Design
- A2110 Space Design
- A2120 Space Design
- A2130 Space Design
- A2140 Space Design
- A2150 Space Design
- A2160 Space Design
- A2170 Space Design
- A2180 Space Design
- A2190 Space Design
- A2200 Space Design
- A2210 Space Design
- A2220 Space Design
- A2230 Space Design
- A2240 Space Design
- A2250 Space Design
- A2260 Space Design
- A2270 Space Design
- A2280 Space Design
- A2290 Space Design
- A2300 Space Design
- A2310 Space Design
- A2320 Space Design
- A2330 Space Design
- A2340 Space Design
- A2350 Space Design
- A2360 Space Design
- A2370 Space Design
- A2380 Space Design
- A2390 Space Design
- A2400 Space Design
- A2410 Space Design
- A2420 Space Design
- A2430 Space Design
- A2440 Space Design
- A2450 Space Design
- A2460 Space Design
- A2470 Space Design
- A2480 Space Design
- A2490 Space Design
- A2500 Space Design
- A2510 Space Design
- A252

[illegible]



AMIGA BASED

eagle 4000 TE

AMIGA BASED

Alle Systeme basierend auf Amiga Originalteilen (in Lizenz)

- Xenon-Big-Tower-Gehäuse 1
- wahlweise A4000T-Tower-Gehäuse
- 4 MB Fast-RAM onboard bis 16 MB über Steckkarten bis 2 GB
- 2 MB Chip-RAM
- SCSI- u. AT-Bus-Controller
- 230W Netzteil
- Amiga OS 3.1
- original Amiga Systemhandbücher
- optional CPU u. HDD
- Übersuchungs-CD
- Voll- und PD-Programme
- optional 25 MHz-68040
- optional 50 MHz-68060



2.720,-

AUFPREISE:

Motorola 68040	DM 699,-
Motorola 68060	DM 1.290,-
4 MB Fast-RAM	DM 98,-
1GB-Festplatte	DM 419,-

AMIGA BASED

Alle Systeme basierend auf Amiga Originalteilen (in Lizenz)

- Xenon-Big-Tower-Gehäuse 1
- wahlweise A4000T-Tower-Gehäuse
- 4 MB Fast-RAM onboard bis 16 MB über Steckkarten bis 2 GB
- 2 MB Chip-RAM
- SCSI- u. AT-Bus-Controller
- 230W Netzteil
- Amiga OS 3.1
- original Amiga Systemhandbücher
- optional CPU u. HDD
- Übersuchungs-CD
- Voll- und PD-Programme
- optional 25 MHz-68040
- optional 50 MHz-68060



2.720,-

AUFPREISE:

Motorola 68040	DM 699,-
Motorola 68060	DM 1.290,-
4 MB Fast-RAM	DM 98,-
1GB-Festplatte	DM 419,-

AMIGA BASED

Alle Systeme basierend auf Amiga Originalteilen (in Lizenz)

- Xenon-Big-Tower-Gehäuse 1
- wahlweise A4000T-Tower-Gehäuse
- 4 MB Fast-RAM onboard bis 16 MB über Steckkarten bis 2 GB
- 2 MB Chip-RAM
- SCSI- u. AT-Bus-Controller
- 230W Netzteil
- Amiga OS 3.1
- original Amiga Systemhandbücher
- optional CPU u. HDD
- Übersuchungs-CD
- Voll- und PD-Programme
- optional 25 MHz-68040
- optional 50 MHz-68060



2.720,-

AUFPREISE:

Motorola 68040	DM 699,-
Motorola 68060	DM 1.290,-
4 MB Fast-RAM	DM 98,-
1GB-Festplatte	DM 419,-

AMIGA BASED

Alle Systeme basierend auf Amiga Originalteilen (in Lizenz)

- Xenon-Big-Tower-Gehäuse 1
- wahlweise A4000T-Tower-Gehäuse
- 4 MB Fast-RAM onboard bis 16 MB über Steckkarten bis 2 GB
- 2 MB Chip-RAM
- SCSI- u. AT-Bus-Controller
- 230W Netzteil
- Amiga OS 3.1
- original Amiga Systemhandbücher
- optional CPU u. HDD
- Übersuchungs-CD
- Voll- und PD-Programme
- optional 25 MHz-68040
- optional 50 MHz-68060



2.720,-

AUFPREISE:

Motorola 68040	DM 699,-
Motorola 68060	DM 1.290,-
4 MB Fast-RAM	DM 98,-
1GB-Festplatte	DM 419,-

AMIGA BASED

Alle Systeme basierend auf Amiga Originalteilen (in Lizenz)

- Xenon-Big-Tower-Gehäuse 1
- wahlweise A4000T-Tower-Gehäuse
- 4 MB Fast-RAM onboard bis 16 MB über Steckkarten bis 2 GB
- 2 MB Chip-RAM
- SCSI- u. AT-Bus-Controller
- 230W Netzteil
- Amiga OS 3.1
- original Amiga Systemhandbücher
- optional CPU u. HDD
- Übersuchungs-CD
- Voll- und PD-Programme
- optional 25 MHz-68040
- optional 50 MHz-68060



2.720,-

AUFPREISE:

Motorola 68040	DM 699,-
Motorola 68060	DM 1.290,-
4 MB Fast-RAM	DM 98,-
1GB-Festplatte	DM 419,-

AMIGA BASED

Alle Systeme basierend auf Amiga Originalteilen (in Lizenz)

- Xenon-Big-Tower-Gehäuse 1
- wahlweise A4000T-Tower-Gehäuse
- 4 MB Fast-RAM onboard bis 16 MB über Steckkarten bis 2 GB
- 2 MB Chip-RAM
- SCSI- u. AT-Bus-Controller
- 230W Netzteil
- Amiga OS 3.1
- original Amiga Systemhandbücher
- optional CPU u. HDD
- Übersuchungs-CD
- Voll- und PD-Programme
- optional 25 MHz-68040
- optional 50 MHz-68060



2.720,-

AUFPREISE:

Motorola 68040	DM 699,-
Motorola 68060	DM 1.290,-
4 MB Fast-RAM	DM 98,-
1GB-Festplatte	DM 419,-

AMIGA BASED

Alle Systeme basierend auf Amiga Originalteilen (in Lizenz)

- Xenon-Big-Tower-Gehäuse 1
- wahlweise A4000T-Tower-Gehäuse
- 4 MB Fast-RAM onboard bis 16 MB über Steckkarten bis 2 GB
- 2 MB Chip-RAM
- SCSI- u. AT-Bus-Controller
- 230W Netzteil
- Amiga OS 3.1
- original Amiga Systemhandbücher
- optional CPU u. HDD
- Übersuchungs-CD
- Voll- und PD-Programme
- optional 25 MHz-68040
- optional 50 MHz-68060



2.720,-

AUFPREISE:

Motorola 68040	DM 699,-
Motorola 68060	DM 1.290,-
4 MB Fast-RAM	DM 98,-
1GB-Festplatte	DM 419,-

AMIGA BASED

Alle Systeme basierend auf Amiga Originalteilen (in Lizenz)

- Xenon-Big-Tower-Gehäuse 1
- wahlweise A4000T-Tower-Gehäuse
- 4 MB Fast-RAM onboard bis 16 MB über Steckkarten bis 2 GB
- 2 MB Chip-RAM
- SCSI- u. AT-Bus-Controller
- 230W Netzteil
- Amiga OS 3.1
- original Amiga Systemhandbücher
- optional CPU u. HDD
- Übersuchungs-CD
- Voll- und PD-Programme
- optional 25 MHz-68040
- optional 50 MHz-68060



2.720,-

AUFPREISE:

Motorola

[illegible][illegible][illegible][illegible]

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Mad News	12/95	Simulation	85%	Star Crusader CD	4/96	Simulation	78%
Addict	2/95	Compilation	miserabel	Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Starlord	9/94	Simulation	78%
A320 Airbus Vol. 2	3/96	Simulation	48%	Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%	MagIII ECS	4/96	Simulation	74%	Statix	4/96	Strategie	58%
Akira CD	5/95	Action	34%	Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	MagIII AGA	4/96	Simulation	75%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	86%	Dank (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	MagIII CD32	4/96	Simulation	71%	Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Alien Breed 3D AGA-CD	12/95	Action	87%	Dracula	7/94	Action	56%	Marbleous	3/95	Geschicklichkeit	66%	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%	Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%	Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%	Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut	Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%	Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%	Megatons Hockey	4/96	Sport	47%	Superfrag CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%	Monsters of Terror AGA	3/96	Action	58%	Super Maffione Bros.	7/94	Action	58%
Arctos World Cup Edition	9/94	Sport	89%	Dungeon Master II AGA	10/95	Abenteuer	85%	Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%	Super Skidmarks	5/95	Sport	85%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Super Skidmarks CD	10/95	Sport	86%
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%	Embryo	11/94	Action	38%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Nemac IV	4/96	Action	77%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Oldtimer	3/95	Simulation	78%	Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Bangboo	11/95	Strategie	60%	Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%	Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%	Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Banshee A1200	9/94	Action	83%	Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	Super Street Fighter II Turbo (AGA)	1/96	Action	82%
Banshee CD	10/94	Action	83%	Exile AGA-CD	12/95	Action	80%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Super Tennis Champs	3/96	Sport	61%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%	Exile AGA	1/96	Action	80%	Overlord	2/95	Simulation	58%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Paws of Fury	9/95	Action	62%	Syndicate CD	10/95	Strategie	79%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	FI World Championship Edition	7/95	Sport	65%	Penthouse Hot Numbers				Tactical Manoeuvr 2	12/95	Sport	62%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%	Fears AGA	9/95	Action	88%	PGA European Tour	2/95	Sport	83%	Team 17 Collection Vol. 1	10/94	Compilation	super
Battlelords CD	9/94	Action	19%	Fears AGA-CD	11/95	Action	85%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%	The Box	2/95	Compilation	gut
Bazza'n'Runt AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Pinball Illusions	12/94	Simulation	87%	The Final Gate (AGA-CD)	5/96	Action	62
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%	Fifa International Soccer	12/94	Sport	85%	Pinball Illusions CD	7/95	Simulation	89%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%	Pinball Mania	11/95	Simulation	86%	The Last Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%	Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%	Pinball Prelude	5/96	Simulation	77%	The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel	Football Masters	7/95	Sport	39%	Pinball Prelude AGA	4/96	Simulation	78%	The Misadventures of Flinck CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Big Four	10/94	Compilation	mittel	Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%	Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bingl	2/95	Simulation	86%	Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%	Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Black Viper	4/96	Sport	52%	Fußball Total!	11/94	Sport	83%	Power Drive	3/95	Sport	58%	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	Premier Manager 3	1/95	Sport	66%	Thomas & T. Engine & F. F. F. AGA	3/96	Simulation	44%
Bomb Mania	1/96	Strategie	62%	Gloom	10/95	Action	?	Primal Rage	12/95	Action	61%	Timelapse	3/96	Strategie	58%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Gloom AGA-CD	11/95	Action	?	Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%	Timekeepers	5/96	Strategie	74%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	Gloom Deluxe AGA	3/96	Action	?	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Grand Overt 2	10/95	Strategie	66%	Rally Championships	9/95	Sport	44%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Guardian CD	11/94	Action	77%	ronTrainer	9/95	Simulation	33%	Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	Gunship 2000 CD	9/94	Simulation	85%	Real Genius	5/94	Strategie	28%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Bubba'n'Six (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%	Reunion AGA	3/95	Simulation	86%	Tracksuit Manager 2 (AGA)	5/96	Sport	44%
Bubble & Squeak CD	11/94	Geschicklichkeit	87%	Heimdal 2	7/94	Abenteuer	73%	Kings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%	Trap 'Em AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
Bubble & Squeak	1/95	Geschicklichkeit	85%/87%	Heimdal 2 CD	9/94	Abenteuer	75%	Rise of the Robots	12/94	Action	91%	Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%	Hillsea Lido (AGA)	5/96	Simulation	76%	Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%	High Seas Trader	7/95	Simulation	68%	Roadkill	3/95	Sport	82%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Bundesliga Manager Hat.	9/94	Sport	91%	Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel	Roadkill AGA	7/95	Sport	80%	Tubular Worlds	9/94	Action	64%
C32 Gomer Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%	Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut	Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%	Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Canonfodder 2	1/95	Strategie	73%	Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut	Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%	Turning Points	10/94	Compilation	mies
Caribbean Disaster	3/96	Simulation	85%	Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%	Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%	UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%	Humans (CD)	7/94	Strategie	78%	Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%	Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Cedric CD	3/96	Geschicklichkeit	76%	Imagems	5/94	Strategie	62%	Ruff'n'Tumble	11/94	Action	91%	Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%	Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%	Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%	Universe	10/94	Abenteuer	80%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%	Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%	Sobre Team CD	9/94	Strategie	53%	Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	In the Dead of Night	11/95	Abenteuer	48%	Sensible Golf	9/95	Sport	55%	Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Citadel	11/95	Action	77%	Ishtar 3	10/94	Abenteuer	69%	Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%	Viracop	9/95	Action	72%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%	J. Ford 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%	Sensible World of Soccer	11/94	Sport	87%	Viracop AGA	9/95	Action	74%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilation	super	James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%	Shadow Fighter	2/95	Action	79%	Virtual Karting AGA	1/96	Sport	37%
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%	Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%	Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%	Vital Light	10/94	Strategie	41%
Coala	1/96	Simulation	69%	Jungle Strike	1/95	Simulation	85%	Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%	Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Coala AGA	1/96	Simulation	70%	Jungle Strike CD	3/95	Simulation	87%	Shaq-Fu	2/95	Action	58%	Watchtower	4/96	Action	68%
Colonization	9/95	Simulation	91%	K 240	9/94	Simulation	77%	Shaq-Fu AGA	3/95	Action	60%	Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut	Kick Off 3	10/94	Sport	70%	Sims Soccer World Chll. - Ed.	7/94	Sport	70%	Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Corkers	10/94	Compilation	schwach	Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%	Sim City 2000	12/94	Simulation	85%	Whole's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Crickers Masters	7/95	Sport	10%	Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%	Sim Classics	10/94	Compilation	super	Wheelspin AGA	10/95	Sport	66%
Cross Check	1/95	Sport	50%	Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%	Simon the Sorcerer CD	10/94	Abenteuer	86%	Whizz	4/95	Geschicklichkeit	75%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%	Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach	Skat Royal	12/94	Strategie	51%	Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%	Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%	Skeleton Krew	3/95	Action	75%	Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
Down Patrol	3/95	Simulation	80%	Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%	Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%	World Atlas CD	5/96	PD Games	42%
D-Day	9/94	Strategie	63%	Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%	Skyworker	3/95	Simulation	48%	World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
Death Mask	4/95	Action	65%	Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%	Slam! (AGA)	5/96	Simulation	91%	World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Death Mask CD	7/95	Action	67%	King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%	Soccermania	10/94	Compilation	gut	Worms	12/95	Strategie	88%
Death or Glory	5/94	Abenteuer	85%	Klondike & Demon	12/95	Strategie	52%	Soccer Kid CD	11/94	Geschicklichkeit	85%	Worms AGA-CD	1/96	Strategie	89%
Der Clou CD	9/94	Strategie	87%	Last Action Hero	7/94	Action	44%	Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%	X-Treme Racing AGA	3/96	Sport	66%
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%	Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%	Spaceward Hol	7/94	Strategie	61%	X-Treme Racing Datadisk AGA	5/96	Sport	82%
Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%	Leading Lap	11/95	Sport	73%	Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%	Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Der Meister A500	9/95	Simulation	46%	Lil' Devil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%	Speris Legacy	11/95	Abenteuer	81%	Zeewolf 2	4/96	Simulation	77%
Der Reeder	10/95	Simulation	86%	Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%	Speris Legacy AGA-CD	3/96	Abenteuer	79%	Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Der Reeder AGA	10/95	Simulation	86%	Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%	Spherical Worlds	5/96	Action	57%	Zonked	11/94	Strategie	72%
Der Seelenturm AGA	7/95	Abenteuer	79%	Luther Mathias Super Soccer	12/94	Sport	74%	Stable Masters	7/95	Sport	46%	Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
Der Seelenturm CD	9/95	Abenteuer	85%	Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	Star Crusader AGA	1/96	Simulation	74%	Zool 2 (CD)	7/94	Geschicklichkeit	85%



AMIGA

CD - *JOKER*

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

STARKE TYPEN

FIGHT II

SPIRIT



Cool Sounds

AUDIO-CDs AUS DER
AMIGA-DEMOSZENE



NEUE UMSETZUNGEN
NOTHING BUT



SPHERICAL WORLDS



NEUES VOM MARKT
NEUER CD-LÄUFER & NEUES CD³²
AKTUELLE SCHILLERSCHEIBEN
FÜR DEN AMIGA

A
M
I
G
A

C
D

J
O
K
E
R



DAS CD³² LEBT!

Wer die konsolidierte „CD-Freundin“ mangels Herstellersupport bereits abgeschrieben hatte, muß jetzt umdenken: Die Spezialisten für Towergehäuse bei **Eagle Computer** haben eine Lizenz zum Nachbau erworben und bringen das technisch dem A1200 vergleichbare Gerät demnächst in etwas umgestalteter Hülle inklusive Digital Video-Modul zum Preis von rund 550,- DM (wieder) in den Handel! Außerdem fertigt man lizenzierte A4000T-Rechner mit variabler Bestückung bei: **Eagle Computer**, Tel.: 07191/5 37 73

BITTE WARTEN

Den für diese Ausgabe vorgesehenen Komplettcheck des neuen CD-RÖMers von Amiga Technologies mußten wir leider verschieben: Laut Hersteller hat das „Q-Drive“ noch Mängel, die einen endgültigen Test unmöglich machen.

So würde die Laufwerkschublade beim Reset nicht

korrekt einfahren, und ein beiliegendes Tool enthalte noch einen kleinen Bug – Gottogott. Daß man wegen solcher Kinderlitzchen ein Vorab-Pretestmuster verweigert, ist doch lächerlich: Will man bei AT etwa nur noch sich selbst, aber keine Geräte mehr verkaufen? Sieht fast so aus, denn zwischenzeitlich hat der

Fremdhersteller Telmex sein neues **Easy CD-ROM** am Markt. Hier erhält der Amiganer zum Preis von 299,- DM jetzt und sofort ein solides Quadrospeed-Komplettsystem inklusive CD³²-Emulation! Na, vielleicht kann ja in der nächsten Ausgabe ein Vergleichstest die Fronten klären?

FRISCH AUF CD



In den letzten Wochen gab es wieder einige Neuerscheinungen der nur am Amiga mit CD-Laufwerk (also nicht so ohne weiteres auch am CD³²) lauffähigen Art – hier eine Auswahl der interessantesten: Die **Unlimited Tools: Blanker Collection** ist eine CD-Sammlung von PD-Screenblankern, kommerziellen Blanker-Demos sowie dazu passenden Tools und für 25,- DM kein schlechtes Angebot.

NetNews Offline beinhaltet Texte verschiedenster Internet-Foren; wer mal in die Welt der Datennetze reinschnuppern, an Interessantem aus der Amiga-Historie oder an Gerüchten teilhaben will,



kann das hier für 19,80 DM tun.

Bei der **Aminet 11** erhält man für 25,- DM wie gehabt die aktuellsten PD-Spiele, Demos, Tools und Nützlichkeiten für den Amiga. Also ein Mußkauf für eigentlich jeden, zumal diesmal die Vollversion des Malprogis „XiPaint 3.2“ enthalten ist.

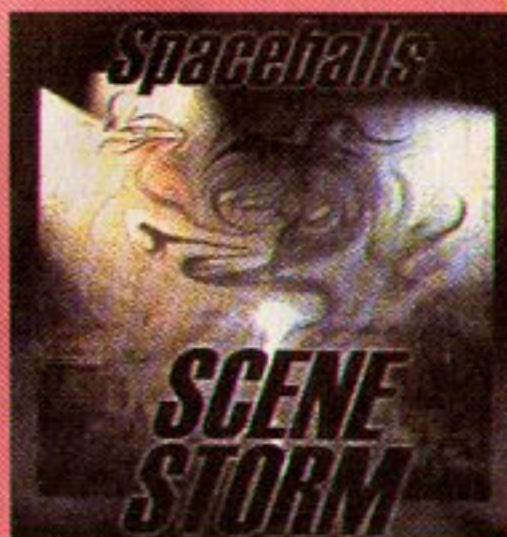
Wer's aktueller liebt, tauscht 99,- DM gegen **XiPaint 4.0**: Die Software arbeitet mit 24-Bit-Farben und beinhaltet alle erdenklichen Werkzeuge sowie neuerdings auch einen Mini-Raytracer und Animationstools. Richtig Spaß macht die Malerei trotz vorgefertigter Bilder, Fonts und Textures aber erst mit Grafikkarte oder AGA-Amiga, 4 MB RAM und HD.

Das alles und noch mehr gibt's in: **Stefan Ossowskis Schatzruhe**, Tel.: 0201/78 87 78

DEMNÄCHST AUF CD

Weil's diesmal bis zur nächsten Ausgabe noch acht Wochen sind, hier schon mal ein Ausblick auf bis dahin verfügbare CD-Schmankerl: **Spaceballs Scene Storm** wird eine Szeneproduktion mit haufenweise Demos, Soundmodulen, Diashows und Sourcecodes. Speziell an Besitzer eines A1200/4000 wen-

det sich die AGA Experience mit Spielen, Demos, Tools, Anims und Bildern für 32-Bit-Rechner. Und allen Amigos ab OS 2.0 will der bzw. die **Magic Workbench Enhancer** mit zahlreichen Nützlichkeiten (Magic WB-Icons, Blanker etc.) mehr Freude an der Benutzeroberfläche bringen.



Endlich da!

die



EINE RRRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA
ALLE AKTUELLEN SPIELEDemos! DIE HIGHLIGHTS
AUS PD UND DEMOSZENE! DIE BESTEN TOOLS!
KLASSE CD-ANIMATIONEN! ANIME! ZUSATZLEVELS
UND HD-INSTALLER! AUDIO-SOUNDTRACKS AUS
TRSI-PRODUKTION! GANZ EINFACH ZU BEDIENEN!
DIE MEISTEN PROGRAMME OHNE ENTPACKEN
SOFORT STARTBAR!
FÜR ALLE AMIGAS!

EINE RRRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA

MASSIG SPIELBARE DEMOS, DIE HIGHLIGHTS DER

AKTUELLEN DEMO-SZENE, IRRE CD-MOVIES,

EXKLUSIVE ZUSATZLEVELS FÜR STARKE GAMES,

TOLLE SOUNDS, PRIMA TOOLS,

STARKE SHAREWARE, GUTE TIPS & TRICKS

UND NOCH VIEL MEHR

JETZT FÜR NUR 29,- DM IM JOKER SHOP!

Bestelladresse: Joker Shop • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn
Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte
6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.



AMIGA CD-*JOKER*

FIGHTIN' SPIRIT



Zwar sind die entwickelnden Geister hinter Fightin' Spirit dieselben, die bereits die wenig überzeugende 3D-Raserei „Black Viper“ ins Leben gerufen haben, doch sollte man deshalb den Stab nicht zu früh über diesem Game brechen. Ganz im Gegenteil, denn momentan sieht es verdächtig danach aus, als legten die Mannen von Lightshock Software hier

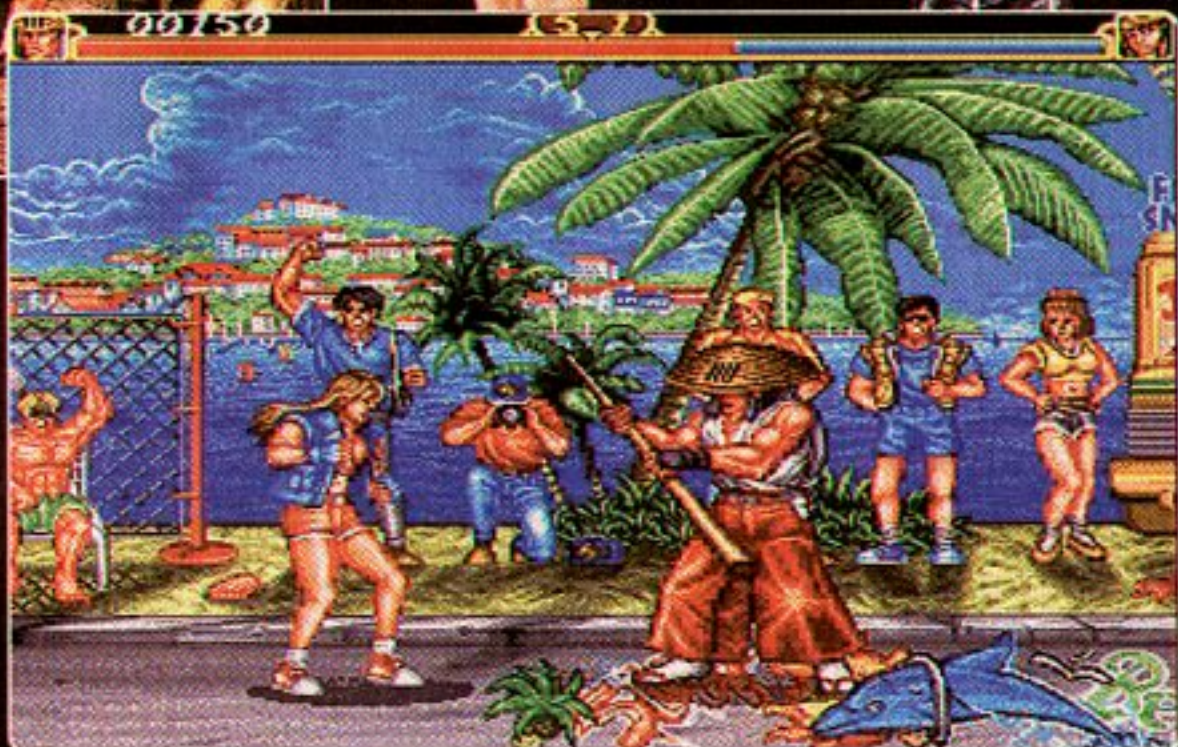
gerade letzte Hand an das vermutlich schickste und spielbarste Beat 'em up, das es je auf den Amiga verschlagen hat – „Street Fighter“ & Co. dürfen schon mal in Deckung gehen!

In die Arena berufen werden erst mal alle AGA-Rechner mit und ohne Schillerscheiben-Unterstützung, doch auch die Freunde älterer „Freundinnen“ mit nur 1

MB RAM unter dem Sommerkleid hat man bei Neo nicht vergessen: Kaum zu glauben, aber tatsächlich stammen die beeindruckenden Bilder auf diesen Seiten von einem A500-Demo, welches uns der Hersteller freundlicherweise vorab zur Verfügung stellte. Ein Körnchen Wahrheit scheint also durchaus in jener Pressemitteilung zu stecken, laut der die Neologen einen versteckten „Coin-Op Mode“ in der Amiga-Hardware ausgemacht haben wollen...

Doch der einleitenden Worte sind nun genug gewechselt, kommen wir zu den schlagkräftigen Argumenten. Wie im Genre allgemein üblich, werden sich hier jeweils zwei Kämpfer (einer davon auf Wunsch unter CPU-Kontrolle) gegenüberstehen – und zwar so lange, bis entweder einem Teilnehmer das letzte Quentchen Lebensenergie aus dem Leib geprügelt wurde oder das stufenweise regelbare Zeitlimit den letzten Gong schlägt. Erfahrene Fighter werden darüber hinaus im Deathmatch-Modus eine Art Tauziehen um die Restenergie bestreiten können. In dieser Variante hat dann jeder Treffer beim Geschlagenen ei-





nen Kraftverlust zur Folge, der dem Power-Konto des Schlägers hinzugerechnet wird. Gesellige Raufbolde treffen sich dagegen zu Team-Matches, wo zunächst zwei Gruppen aus den zehn zur Verfügung stehenden Digi-Fightern gebildet und diese anschließend nach dem K.o.-System aufeinander losgelassen werden. Die Krönung für Solisten ist aber der Story-Modus, wo ein computergesteuerter Charakter nach dem anderen auszuknocken ist, während jeder Kontrahent vor dem Gong in kurzen Movie-Sequenzen markige Sprüche vom Stapel läßt.

Das klingt doch alles schon mal recht vielversprechend, zumal versteckte Zwischen- und Endgegner sowie je nach Spielverlauf unterschiedliche Endsequenzen die Motivation dauerhaft unter Dampf halten sollen. Zugleich stehen die einstellbare Zahl von Continues und Runden pro Fight sowie der mehrstufig regelbare Schwierigkeitsgrad dafür gerade, daß Novizen nicht frustriert den Stick in die Ecke feuern, während Profis dennoch eine echte Herausforderung erwartet. Weiterhin werden das Spieltempo und die Qualität der Soundkulisse konfigurierbar sein. Außerdem bleibt es jedermanns persönlichem Geschmack überlassen, ob Special-Moves erlaubt sind, nach einem Treffer etwas Blut fließt (in der Manier von „Shadow Fighter“) oder umgehauene Gegner für kurze Zeit am Boden bleiben.

Daß die Programmierer ihr aufwendiges Prügelprojekt mit sehr viel Liebe zum Detail angehen, soll man aber nicht nur daran merken, daß alles und jedes einstellbar ist – auch die Handhabung soll so locker von der Hand gehen, wie man das

sonst nur von den besten Konsolen-Highlights kennt: Die Steuerung unterstützt sämtliche Eingabegeräte vom einfachen Stick bis hin zum CD²-Pad, auch wird sich das Game ganz bequem auf der Festplatte parken lassen. Und dennoch lud bereits das Floppydemo am Amiga fixer nach als beispielsweise „Fatal Fury 3“ auf SNKs exklusiver Edelkonsole Neo Geo CD! Daß wir ausgerechnet diese exotische Plattform zum Vergleich heranziehen, geschieht natürlich nicht ohne Grund, denn just von hier hat Lightshock Software die witzigen und abwechslungsreichen Minifilmchen übernommen, welche während des Nachladevorgangs über den Screen flimmern. Vor allem aber galt das vielfach auch in Spielhallen vertretene Neo Geo bislang ja lange als Nonplusultra in Sachen 2D-Prügelspiele – ein Status, der dank Fightin' Spirit demnächst vielleicht auf den Amiga übergehen könnte!

Fest steht jedenfalls, daß eine vergleichbare Mega-Optik hier bislang nicht für möglich gehalten wurde. Dabei zeigen die Fotos wie gesagt nur die halbe Wahrheit, weil die Versionen für A1200/4000 und das CD² mit noch größeren und noch feiner animierten Kämpfersprites

ausgestattet werden, als es bei der Fassung für Standard-Amigas ohnehin der Fall ist. Auch die knallbunten Hintergrundkulissen werden sich nicht so statisch geben wie bei ähnlichen Spielen sonst oft üblich, statt dessen wird man unter Palmen oder in den Tempelanlagen viel Bewegung sowie jede Menge Grafik-Effekte (Feuer, Rauch etc.) vorfinden. Kurz und sehr gut, mit Fightin' Spirit plant man den AGA-Chipsatz endlich mal bis zum letzten Quentchen auszureizen. Und weil kein Gerangel geräuschlos vor sich geht, wird es passende Prügel-FX auf die Ohren geben, dazu viel Sprachausgabe, einen rockigen Titeltrack sowie rund 30 weitere Musikstücke, die dann bei der CD-Version direkt von der Silberscheibe tönen.

Fazit: Holt schon mal den Verbandkasten vom Speicher und werft die Boxershorts in die Waschmaschine, denn in wenigen Wochen heißt es Ring frei zum Amiga-Fight des Jahres. Wir treffen natürlich ebenfalls bereits alle Vorbereitungen, um Euch schon in der kommenden Ausgabe anhand eines Tests ausführlich über dieses spektakuläre Stück Software berichten zu können. (rl)



AMIGA CD-ROM *TOXER*

SPHERICAL

WORLDS

Neos Action-Labyrinth haben es in der Rekordzeit von wenigen Wochen von der Floppy auf die CD geschafft – kein Wunder, daß es die Coder da nicht geschafft haben, Verbesserungen ins schwache Spiel zu bringen.

Das Tor ist zu,
nichts geht mehr



Da die (Konvertierungs-) Zeit noch nicht einmal gereicht hat, um einen Bootstarter einzubauen, bleiben die Spärenwelten den Besitzern einer nackten CD³²-Konsole verschlossen. Das Spiel kann ausschließlich an einem Rechner mit Schillerschleuder betrieben werden, wobei es sich immer auch mit älteren Modellen wie A500/2000 und 1,5 MB RAM zufriedengibt. Andererseits braucht das wegen des veralteten Gameplays und der antiquierten Präsentation im Stil des Oldies „Rock'n'Roll“ auch niemanden zu verwundern oder zu grämen. Nicht minder altbacken ist die Story um eine ferne Zukunft und böse Aliens, die mittels eines bewaffneten Robbis bekämpft werden sollen. Dazu lotst man den kugelförmigen Blechkameraden durch die 15 Stockwerke (Levels) des außerirdischen Invasionsraums, zerstört dort Generatoren oder Fabriken und entwickelt Strategien

gegen turboschnelle Kamikaze-Angreifer. Die insgesamt nicht sonderlich abwechslungsreichen Aufgaben sind in der Draufsicht zu erledigen, so wie man das seit den ersten Folgen der Reihe „Alien Breed“ von Team 17 kennt. Bloß daß die Spielfigur hier arg klein geraten ist und gegen spärlich animierte Winzlinge zu Felde zieht. Auch den oft nur an der Farbe unterscheidbaren Labyrinth ist der simple Aufbau aus Grafik-Klötzchen deutlich anzusehen, detaillierte Bauten scrollen höchst selten ins Bild.

An grafischen Anreizen herrscht also ein eklatanter Mangel, Gefahren gibt es dafür genug: Mal drohen fehlende Seitenbegrenzungen mit dem Absturz der Kugel, mal müssen die drei Bildschirmleben gegen ein so flott herannahendes Feind-Dutzend verteidigt werden, daß man kaum noch reagieren kann. Bei der Bewältigung derart unfairer Situationen hilft dann meist nur ein gutes Gedächtnis – man suche hinter einer Wand Deckung und präge sich jene Positionen ein, an denen sich die Waffensysteme optimal einsetzen lassen. Diese per Funktionstaste umschaltbaren MGs, Flammenwerfer oder Rotationsflinten sind denn auch das Beste am Ganzen. Bis zu

zehn Stück davon darf der Robbi im Shop zwischen den Levels an Bord nehmen; zudem sind hier Infos und Karten zu jeder Spielstufe erhältlich. Freilich nur gegen Bares, das genau wie Energiepacks in den Irrgärten lagert.

Doch auch wenn in den Spherical Worlds kleinere Knobeleinlagen, Teleporter, Bröselbrücken, Feuerfallen sowie ein 3D-Bonustunnel voller heranzoomender Pfeiler und Bonusgut zu entdecken sind, bleibt's doch ein unspektakuläres Actiongame mit wenigen und zudem gut versteckten Reizen. Daran vermögen letztlich weder das nette Intro noch die hübsch gerenderten Zwischenbilder oder die ordentliche Soundkulisse aus Titelmusik und passenden FX etwas zu ändern. Nein, diese Kugel muß man sich nicht unbedingt geben. (rl)

SPHERICAL WORLDS (NEO/4-MATTED)

LABYRINTH-ACTION

55%

„ÜBERHOLT“



GRAFIK	50%
ANIMATION	36%
MUSIK	57%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	53%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM	STICK/TASTATUR/PAD
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

3D-Flug ins Ungewisse

Feuer und Flamme



NOTHING BUT



Eine neue CD mit 74 alten Tetris-Varianten aus der Shareware-Szene; ist das nun ein Glücksfall für Tüftler oder der Sündenfall eines einfallslosen Herstellers? Zum Preis von 39 Steinen tendiert man eher zu letzterem...

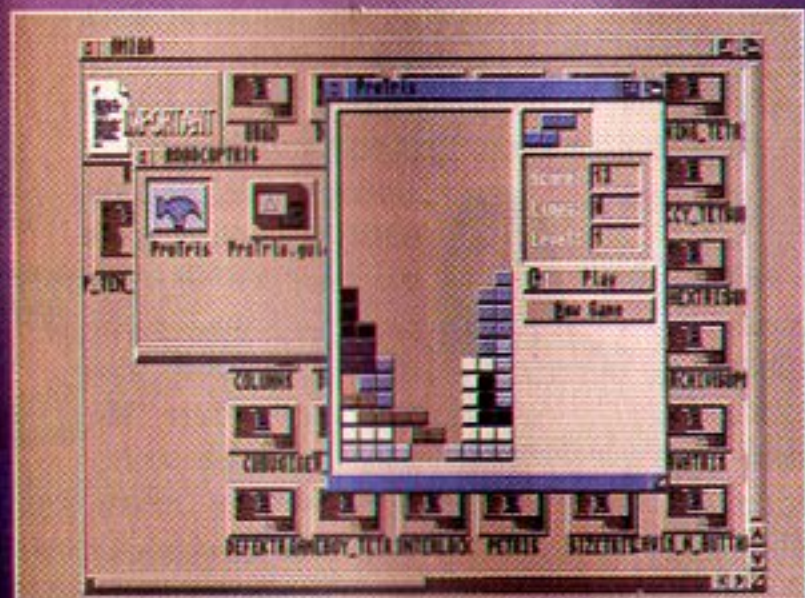
Für alle, die es noch nicht wissen bzw. schon wieder vergessen haben: Anno 1987 schufen die beiden Russen Alexej Pajitnow und Vadim Gerassimov das Spiel „Tetris“. Es wurde zu einem der größten Erfolge der Softwaregeschichte und zog ungezählte Nachahmer nach sich. Ähnlich dem zugrundeliegenden Holz-Puzzle „Pentaeder“ fallen in nahezu jeder Variante des Steinschlagsimulators verschieden geformte Klötzchen vom Screenhimmel in einen Schacht, wo sie zu lückenlosen Reihen gestapelt werden müssen, die dann verschwinden – andernfalls ist der Kanal bald voll und die Partie verloren. Das genial einfache und damit ein-

fach geniale Konzept schlug die Spieler auf der ganzen Welt in seinen Bann, Umsetzungen auf nahezu alle Systeme konnten damit ebenso wenig ausbleiben wie Variationen vom Schlage eines „Coloris“ (Farben statt Formen), „Wordtris“ (Scrabble im freien Fall) oder „Welltris“ (3D-Variante). Auch Kombinationen mit Spielhallenhelden wie PacMan oder Mario kamen auf den Markt und wurden bald begeistert von der Shareware-Szene aufgegriffen. Was man hier nun exakt 74mal überprüfen kann:

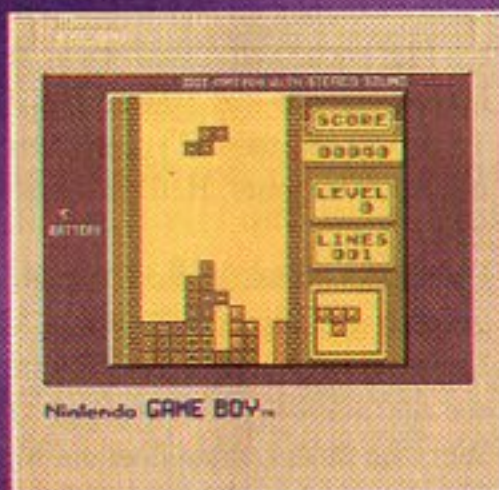
Da gibt es etwa „Gameboy Tetris“ im Outfit, aber ohne die Klasse der berühmten Handheldversion, „Pac Attack“ und „Dr.

Mario“ mit modifiziertem Gameplay oder das im kargen Workbench-Look gehaltene „ProTris“ – letzteres gleich in fünf Fassungen, die sich lediglich durch die abgespielten Sound-Samples unterscheiden. Tolle Präsentation darf man sich freilich nirgendwo erwarten, und der Unterhaltungswert ist... na, sagen wir mal: bescheiden, da das einst so starke Konzept heute kaum noch einen Hund hinter dem Ofen hervorzulocken vermag. Aber immerhin können alle Games direkt von der CD gezockt werden, lediglich wer auf abgespeicherte Highscores Wert legt, kommt um das Kopieren auf Festplatte oder Disk nicht herum. Und bis auf die Duo-Variante „Tetris Duell AGA“ läuft auch alles auf allen Rechnern, wobei AGA-Amigos im Zweifelsfall eben auf das originale Chipset zurückschalten.

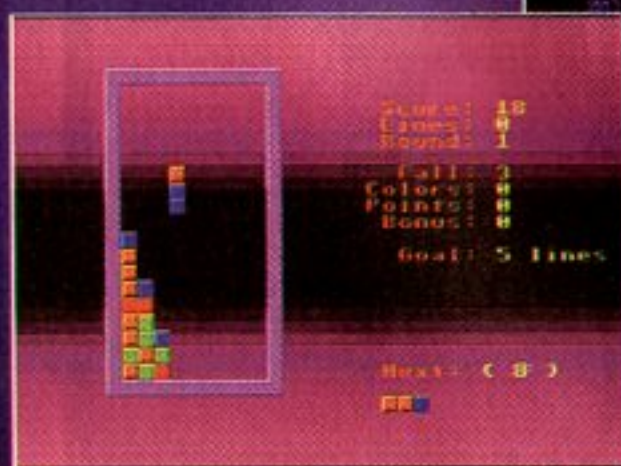
Dennoch, Nothing but Tetris riecht nach Abzocke, da das Angebot den Preis kaum rechtfertigen kann: Wer das Genre liebt, der kennt die Spiele wohl überwiegend schon, und alle übrigen werden sie kaum in dieser geballten Form kennenlernen wollen. Also wortwörtlich eine Steinzeit-Compilation mit dem Nutzwert eines Farbfernsehers im Blindenheim, die allenfalls Kuriositätensammler begeistern dürfte. Denn auf welcher anderen Amiga-CD finden sich sonst noch sogar ein paar knobelige Steinhägel für den Betrieb unter DOS und „Windows“? (mic)



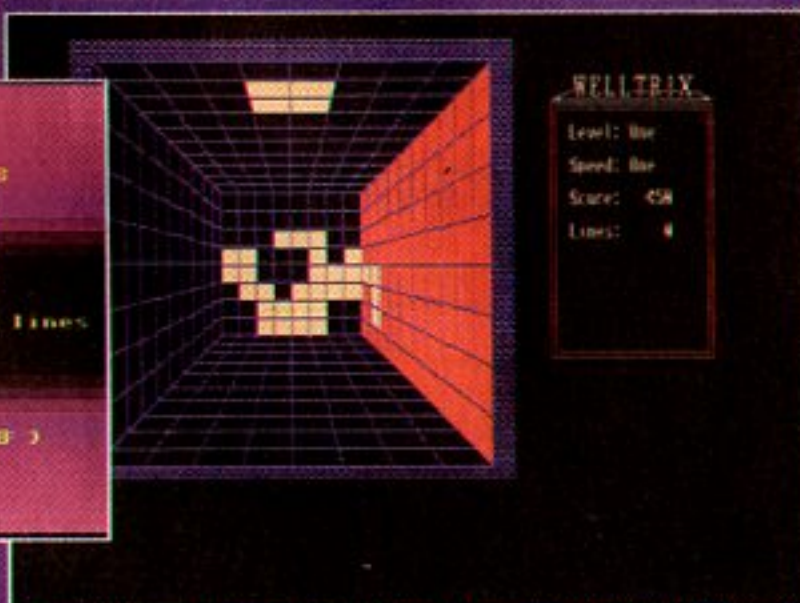
Gleich fünfmal dabei: ProTris



Schöne Grüße von Nintendo: Gameboy Tetris



Und jetzt in Farbe: Colors



Steinschlag der dritten Dimension: Welltris

NOTHING BUT TETRIS (EPIC MARKETING)

KNOBEL-COMPILATION

29%
„STEINALT“



GRAFIK	7-22%
ANIMATION	4-19%
MUSIK	9-29%
SOUND-FX	16-38%
HANDHABUNG	30-74%
DAUERSPASS	22-58%

FÜR NOSTALGIKER

PREIS DM 39,-



EINGABEMEDIUM	STICK/TASTATUR
SPEICHERBAR	TEILWEISE
DEUTSCH	TEILWEISE



NEUE AUDIO-SCHEIBEN IM SOUNDCHECK

AKTUELLE DEMO-SOUNDTRACKS

AUS DER AMIGA-SZENE

Wer die Exponate unserer Demo-Galerie kennt, weiß, daß diese Amiga-Kunststücke nicht nur fürs Auge viel zu bieten haben – jetzt gibt es die besten Soundorgien neu abgemischt als Audio-CDs auf die Ohren!

In der Tat könnte man die schicken Szene-Demos ja durchaus als digitale Musikvideoclips bezeichnen, die statt auf MTV oder VIVA eben am Amiga-Monitor laufen. Der Gedanke, einige herausragende Tracks mittels professionellen Studioequipments neu aufzunehmen und

auf CD zu pressen, liegt somit nicht fern. Die in Szenekreisen weithin bekannte TRSI-Crew hat sich deshalb im vergangenen Jahr mit den Demotrups von Fairlight und CNCD zusammengetan und ein eigenes Label gegründet: TRSI Recordz. Hier wurden bisher drei Scheiben veröf-

fentlicht, und wer sich von deren überragender Qualität mit eigenen Ohren überzeugen will, der kann das nun exklusiv über den Joker Shop tun – zum Stückpreis von 29,- DM oder im günstigen Dreier-Komplettsset für nur 75,- DM. Hier schon mal ein kleiner Vorgeschmack:

CYBERLOGIK

Zum 1995 produzierten Debüt des TRSI Recordz-Labels haben sieben Digi-DJs aus ganz Europa insgesamt 14 Stücke beige-steuert, die ihre Amiga-Herkunft nicht verleugnen: Die typischen Drumsamples und Effekte kennt man genau so und nicht anders aus den verschiedensten Demos. Da aber astrein aufgenommen und dabei jegliches Rauschen eliminiert wurde, ist die Klangqualität hier weitaus besser als von einem direkt an die Hi-Fi-Anlage angeklemmten Rechner.

Geboten werden also 60 Minuten nahezu pure, von fast jeglichem Gesang befreite Technorhythmen von harter bis extraharter und größtenteils sehr origineller Machart – nur gelegentlich wird das Tempo zugunsten leichter Trance-Einflechtungen und Dance-floor-Passagen etwas gedrosselt.

CYBERLOGIK 2.00

Wer seine Ohren ausschließlich mit soften Klassikklängen umschmeicheln möchte, sollte die brandneue Nachfolge-CD mindestens genauso meiden: Wiederum haben Amiga-Musikanten aus aller Herren Länder abwechslungsreiche Hardcore-Akustik zusammengetragen; diesmal von rund 75 Minuten Gesamtspieldauer. Außer Techno der weichen und härteren Gangart warten hier auch rhythmisch etwas anders gelagerte Stücke – Einflüsse aus dem dem Triphop („Komento“) verschmelzen da mit Acidlastigem („Helifun“) aus alten Tagen.

Da der Sound im Studio komplett neu eingespielt und abgemischt wurde, klingt das Ergebnis noch mal einen Tick voluminöser als beim Cyber-Erstling. Übrigens: Wer sich im einzelnen über die Macher informieren oder erfahren möchte, welches Song-Original denn in welchem Demo verwendet wurde, kann all dies im CD-Inlay nachschlagen.

CNCD

In jeder Hinsicht aus der Art schlägt zum guten Schluß diese Studioproduktion, welche ausnahmsweise in Finnland statt der TRSI-Homebase Österreich eingespielt wurde. Die enthaltenen (wiederum rein instrumentalen) Stücke sind dabei vielfältig wie sonst höchstens auf Hitparaden-Samplern: Etwa 60 Minuten lang gibt's von Techno und Ambient über Dancefloor bis hin zu funkiger und souliger Musik so ziemlich alle modernen Stilrichtungen, und ganz zum Schluß (mit „Sotkamontie 1:00 AM“) schließlich noch ein reichlich abgefahre-
renes Soundexperiment. Insgesamt also eine gut hörbare Mischung, die insbesondere die weniger „technisierten“ Geschmäcker befriedigen dürfte. (rl)



AMTRADE

Computersystems

Buenos Dias Amiga!

Amiga

Amiga 1200 Magic	698,-
Amiga 1200 Magic mit 850MB HD	1039,-
Amiga 1200 Magic mit 1,2GB HD	1149,-
Amiga 1200 Netsurfer 260MB	1089,-
Amiga 1200 Magic 170MB HD	899,-
Amiga 4000T/040 6MB, 1GB	3.898,-

Grafikkarten

Cybervision64 2MB	599,-
Cybervision64 4MB	779,-
Cybervision 2MB > 4MB Upgrade	199,-

Turbokarten

Cyberstorm MK II 060/50	1.339,-
Blizzard 1230 IV 50Mhz	339,-
Blizzard 1260 68060 50Mhz	1.219,-
DKB Cobra 68030/33Mhz	309,-
68882 FPU 50Mhz PGA	189,-

PS/2 Simm 70ns 4MB	89,-
PS/2 Simm 70ns 8MB	189,-
PS/2 Simm 60ns 16MB	349,-
PS/2 Simm 60ns 32MB	799,-

1230 IV/1260 SCSI Kit	199,-
-----------------------	-------

CD-ROM

Toshiba 5522B ATAPI 6x Superschnell	179,-
NEC CDR 512 6x SCSI, Caddy	499,-
Sanyo CRD254S 4x SCSI	219,-
Amiga A1241 Q-Drive 4x ext.	449,-

Monitore

Amiga M1438 15-38khz 14"	489,-
Amiga M1764 15-64khz 17" (43cm)	1499,-
Amiga M1538 15-38khz 15"	649,-
Idek MF 8617E 27-86khz 17" (43cm)	1448,-

Zubehör

Buster Rev. -11	49,-
Abdeckhaube A1200/4000	24,-
Diskettenlaufwerk ext. HD 1,76MB	149,-
Multiface Card III	139,-
VGA-Adapter (VGA-Monitor > Amiga)	29,-
VGA-Adapter (Amiga Monitor > PC)	29,-

CDs

Aminet 11	22,-
Aminet Set 2	54,-
Do It! Workshop Imagine, Morph Plus, DPaint V	34,-
Encounters-The UFO Phenomenon	34,-
Fresh Fish 10	25,-
Personal Suite CD incl. Personal Paint	89,-
Spectrum Emulator 2	49,-
The Global Amiga Experience	19,90
Workbench Add-On Vol. 1	34,-
XiPaint 4.0 CD	89,-
Wir brennen CD's ab	49,-

Software

AsimCDFS3.5 (CD-Filesystem)	119,-
Final Copy II	79,-
Final Writer 4.0	229,-
Liana + Envoy (Netzwerk f. 2 Amigas)	89,-
MasterISO (CD-Brenner-Software)	348,-
Scala MM400	498,-
Wordworth 5.0	179,-

Joysticks / Mäuse

CompetitionPro Star (grün-transparent)	39,-
CompetitionPro Star Mini (+Diskbox)	39,-
CompetitionPro Transparent	34,90
Quickshot II Turbo	29,-
HoneyBee Amiga/CD32 Joypad	39,-
Joystickverlängerung 3m	19,95
Joystick Y-Adapter	14,90

Original AMIGA Zubehör

Amiga Maus 2 Tasten, schwarz	19,90
Amiga Mauspad	9,90

Festplatten

Conner CFS 850 A E-IDE, 14ms	339,-
Conner CFS 1275 A E-IDE, 14ms	419,-
Conner CFS 1621A E-IDE, 14ms	489,-
Quantum Trailblazer 850MB SCSI II	339,-

Drucker

Canon BJC-610 echte 720x720 dpi in Farbe	789,-
Aufpreis für TurboPrint Pro 4.1	115,-

SOMMER SUPER BUNDLE

Amiga 1200 Magic mit
Monitor M1438S
nur 1148,-

Aufpreis für 2,5" Festplatte 170MB 139,-
Aufpreis für 3,5" Festplatte 850MB 329,-
Aufpreis für 3,5" Festplatte 1,2GB 409,-
Aufpreis für zusätzliche 4MB Speicher 189,-
Aufpreis für CD1200 6fach CD-ROM 369,-

Wir reparieren auch Ihren Amiga
schnell, preiswert und zuverlässig

Unsere Bestell- und
Servicehotline:

Line 1: 0 71 23 / 96 08 -10

Line 2: 0 71 23 / 96 08 -20

FAX 0 71 23 / 96 08 -55

AMTRADE
Computersystems
Wilhelmstraße 25
72555 Metzingen

Besuchen Sie doch einfach unser gutsortiertes
Ladengeschäft, direkt an der Hauptstraße in Metzingen
(Parkplätze gleich Gegenüber).

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Sortiment. Bitte
fragen Sie auch nach den aktuellen Tagespreisen.

Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Die
Versandpreise gelten nur eingeschränkt in unserem Ladengeschäft.
Die Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten. Versand nur per
Nachnahme. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.
Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG.

Angebot des Monats

Amiga M1438S

Monitor 15-38khz

14" mit Stereolautsprecher

nur 489,-

AMIGA-HIGHLIGHTS

The Real Floppy Fix

nur 49,-

Sie haben Probleme mit Ihrem neuen A1200 und
vielen Spielen? Diese wollen nicht booten? Dann
haben wir die ideale Lösung für Sie. **The Real
Floppy Fix**. Kinderleichter Einbau, kein Löten
erforderlich, einfach in den A1200 stecken und die
Spiele laufen... (z.B. Aladdin, Fears usw.).
Leichtverständliche Einbauanleitung enthalten.

THE REAL HD-SOLUTION

intern A1200/2000/4000 nur 119,-

extern Ein/Ausschalter nur 149,-
durchgeführter Bus

Endlich gibt es wieder voll kompatibel und intern
einbaubare HD-Diskettenlaufwerke für den Amiga
mit 1,76MB. Die externe Version verfügt über einen
Ein-/Ausschalter und einen durchgeführten Bus.
Wollen Sie wirklich auch weiterhin auf den Komfort
eines HD-Diskettenlaufwerks verzichten? Mit
integriertem REAL FLOPPY FIX!

CD1200 6fach-Speed 379,-

Externes CD-ROM-Laufwerk für A600/A1200.
Anschluß über PCMCIA-Port. 6-fach Speed
(900KB/sec.). Incl. FileSystem, Photo CD Viewer,
Audio CD Player und CD 32 Emulation. Komplett
Anschlußfertig.

Beschleunigerkarte

Blizzard 1230 IV 50Mhz 339,-

Diese Turbokarte verleiht Ihrem Amiga 1200
Flügel... Sie verfügt über kraftvolle 50Mhz, einem
echten 68030 Prozessor mit MMU, einem
Speichersteckplatz für Speichermodule, der MAP-
ROM-Funktion (noch mehr Geschwindigkeit) und ist
mit einem SCSI-Controller erweiterbar. Sie macht
aus Ihrem A1200 eine echte Workstation.

Amiga 1200 Magic mit 850

MB Festplatte nur 1039,-

Dieser Amiga mit der großen Festplatte bildet die
Grundlage für ein leistungsfähiges Computersystem,
welches Sie sicher überzeugen wird.

Nemac IV

nur 49,-

(endlich lieferbar)

Lassen Sie sich diesen Nervenkitzel nicht entgehen.
Actiongeladenes 3D-Dungeon welches auch auf
Grafikkarten läuft (z.B. Graffiti).

4MB RAM-Erweiterung für

A1200 (incl. Uhr/Accu und CoPro-Socket) 199,-

Dies ist die günstigste Lösung um Ihren A1200 um
4MB Speicher zu erweitern und dadurch
Anwendungen und Spiele vernünftig nutzen zu
können. Sehr viele laufen nicht ohne mehr Speicher!

Was macht eigentlich

SILLTUNNA



SILLTUNNA SOFTWARE

Das Logo aus der Bierlaune



Der Hecht im Thunfischteich: Axel Amsel



Der Mann der Bilder: Silltunna-Grafiker Richard Whitall

Selbst wenn die drei Jungs von Silltunna seit der Veröffentlichung ihres 3D-Rennens in aller Munde sind, so hatte doch davor noch kaum ein Amigo von ihnen gehört – tatsächlich hatten auch weder Richard Whitall (zuständig für Grafik, Rendering und Leveldesign) noch der Gelegenheitscoder und Sound-Wizard Mark Fitt oder Alex Amsel, seines Zeichens Projektleiter, Gamedesigner und Entwickler der 3D-Engine von „X-Treme Racing“, vor dieser Raserei irgendwelche Erfahrungen mit ähnlichen Projekten gesammelt. Hier nun Silltunna-Sprachrohr Alex über Kundenkritik, kommende Highlights, die Zukunft des Amiga und andere Visionen.

?: Alex, euer Erstlingswerk wurde hierzulande ja sehr zwiespältig aufgenommen – während einige Leser eine zu niedrige Note monierten, hielten andere da selbst 66 Prozent noch für übertrieben. Habt ihr ähnliche Erfahrungen gemacht?

AA: Durchaus, insbesondere die gewöhnungsbedürftige Steuerung wurde vielfach bemängelt. Und das nicht zu Unrecht, denn man braucht in der Tat sehr lange, um mit dem Fahrzeug-Handling klarzukommen. Weil nicht jeder Spieler soviel Geduld aufbringt, haben wir dieses Manko aber bei der Datadisk bereinigt und mehr auf Instant-Spielbarkeit geachtet...

?: ...was unsere Note zusam-

men mit den übrigen Verbesserungen ja auch prompt auf stolze 82 Prozent in der Gesamtwertung hochschnellen ließ. Es macht sich also bezahlt, wenn man sich konstruktive Kritik zu Herzen nimmt.

AA: Unbedingt! Nicht umsonst gehen fast alle Verbesserungen, egal, ob das nun die beschleunigte 3D-Optik am Standard-1200er oder der Editor ist, auf Kundenwünsche zurück. Per E-Mail haben wir außerdem erfahren, daß das Spiel in eurem Land praktisch nicht zu erhalten sei; da hat unser Vertriebspartner wohl gepennt. Und das ist natürlich um so ärgerlicher, als Deutschland mit der wichtigste Markt für

Mit dem nicht ganz unumstrittenen „X-Treme Racing“ hat sich das englische Team im Spitzenfeld der aktuellen Amiga-Bewegung plazierte, doch wie geht's nun weiter? Wir haben uns bei den Newcomern persönlich informiert.

Amiga-Software ist. Großes Pech hatten wir dann noch bei der vorerst gescheiterten Produktion der eigentlich fixfertigen CD-Umsetzung. Mit dem traurigen Ergebnis, daß sich die meiner Ansicht nach recht mäßige Konkurrenzraserei „Virtual Karting“ in der Heimat des Jokers zehnmal häufiger als unser Game verkauft hat.

?: Ja, die Welt ist manchmal ganz schön ungerecht. Spendet denn das Gehaltskonto wenigstens etwas Trost?

AA: Kaum, denn man braucht momentan schon eine gehörige Portion an Idealismus, um ein Spiel exklusiv für die „Freundin“ zu entwickeln. Die meiste Software wird da heutzutage

doch von Studenten in der Freizeit produziert – oder im Ostblock, wo das damit verdiente Geld für die viel billigere Lebenshaltung ausreicht. Man kann es sich ja leicht ausrechnen: Wir haben an „X-Treme Racing“ ein Jahr gearbeitet, verkaufen davon jetzt vielleicht 5.000 Stück und verdienen damit etwa 60.000 DM. Davon bleiben für jede Silltunna-Nase 20.000 DM, was einem Monatseinkommen von rund 1.700 DM entspricht. Die Mär vom emporgekommenen Programmier-Schnösel stimmt also bestenfalls für einige wenige amerikanische PC-Entwickler wie Chris Roberts. Hier im eher kleinen Europa haben dagegen

Die umstrittene 3-D-Raserei: X-Treme Racing



Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen



Erste 3-D-Fingerübungen: der PD-Actiondungeon Dentaku



Vorlage für X-Treme Racing: Super Mario Kart

selbst bekannte und erfolgreiche Teams wie Graftgold, die Bitmap Brothers oder Factor 5 nie richtig im Geld gebadet. Im Gegenteil, jeder Nebenjob wird besser bezahlt!

?: *Das Bare ist also zumindest noch nicht so das Wahre – der Amiga aber trotzdem, oder?*

AA: Fraglos, es zählt eben nicht allein die Kohle. Die Amiganer sind besonders begeisterungsfähige und optimistische Menschen, die sehr am ganz besonderen Flair ihres Rechners hängen. Ich selbst mag die Hardware und das Amiga-OS ebenfalls sehr gerne, nur hätten die Rechenleistung und das Grafiksystem halt schon vor Jahren modernisiert werden müssen. Jetzt eine „Freundin“ mit 68040-CPU, Chunky Pixel-Modus und einem beschleunigten Chip-RAM zum Preis von unter 1.000 DM, das wäre sicher ein Renner. Aber was immer auch passiert: Der Amiga muß seine Identität bewahren! Wenn

tatsächlich, wie von AT angedacht, nur das Betriebssystem auf den Power PC-Prozessor portiert wird und so eine Maschine entsteht, die weder die Customchips noch sonstigen Amiga-Eigenheiten mehr beinhaltet – ja, da hätte ich mir schon vor zwei Jahren einen Mac nach Hause holen können! Außerdem genügt es nicht, daß Amiga Technologies ständig nur Produkte ankündigt. Man muß Produkte wie den Walker auch in den Handel bringen und dafür Marketing betreiben. Hier in England beispielsweise ist Werbung für den Amiga praktisch nicht existent!

?: *Da geht es uns in Deutschland leider kaum besser. Aber was verspricht sich ein Amiga-Idealist wie du in dem Zusammenhang denn vom VISCORP-Deal?*

AA: Nun, ich surfe ja sehr viel über die Daten-Autobahn, und selbst dort waren bisher fast nur Gerüchte zu vernehmen. Als es anfäng-

lich hieß, VISCORP wolle die Amiga-Technik ausschachten und bloß in eine Settop-Box integrieren, war ich schockiert. Doch inzwischen scheint es, als wolle man dort die Rechnerfamilie zu konkurrenzfähigen Produkten ausbauen. Das wäre natürlich zu hoffen, schon damit möglichst viele Amiganer was von unseren kommenden Spielen haben.

?: *Wenn das mal kein Stichwort für einen Themenwechsel war?*

AA: Tja, bloß ist da noch nicht viel vorzeigbar. Wirklich etwas sagen kann ich derzeit nur zu „Boulder Dash 3D“, einer modernisierten Variante der klassischen Actiontüttelei. Man wird sich hier bei flotter 3D-Textureoptik durch das Erdreich buddeln können, und zwar auf dem vertikal und horizontal geteilten Bildschirm sogar zu viert – was mindestens so viel Spaß machen sollte wie „Bomberman“ im 3D-Labyrinth. Übrigens wird die Grafikengine momentan

noch heftig aufgebohrt. Sie basiert zur Zeit nämlich noch auf Copper-Routinen, daher ist die 3D-Optik zwar rasend schnell, aber extrem pixelig. Letzteres wollen wir ändern.

?: *Tja, dann sind wir mal gespannt und verbleiben mit bestem Dank für dieses informative Gespräch – allerdings nicht, ohne zum guten Schluß noch wissen zu wollen, was euer ausgefallener Name eigentlich bedeutet.*

AA: Nun, der Name Silltunna stammt noch aus der Zeit, als ich gemeinsam mit einem Schweden am PD-Actiondungeon „Dentaku“ gebastelt habe. Wir haben damals ein wenig rumgeblödet und sind irgendwie auf Fisch zu sprechen gekommen. Der langen Rede kurzer und zugegeben merkwürdiger Sinn: Silltunna ist schwedisch und bedeutet „Eine Tonne voller Thunfisch“.

?: *Denn mal Petri Heil und eine Tonne voller Erfolg für die Zukunft!(rl)*



Auf Kundenwunsch verbessert: die x-treme Datadisk



Kostenlose Dreingabe zur Datadisk: der Streckeneditor



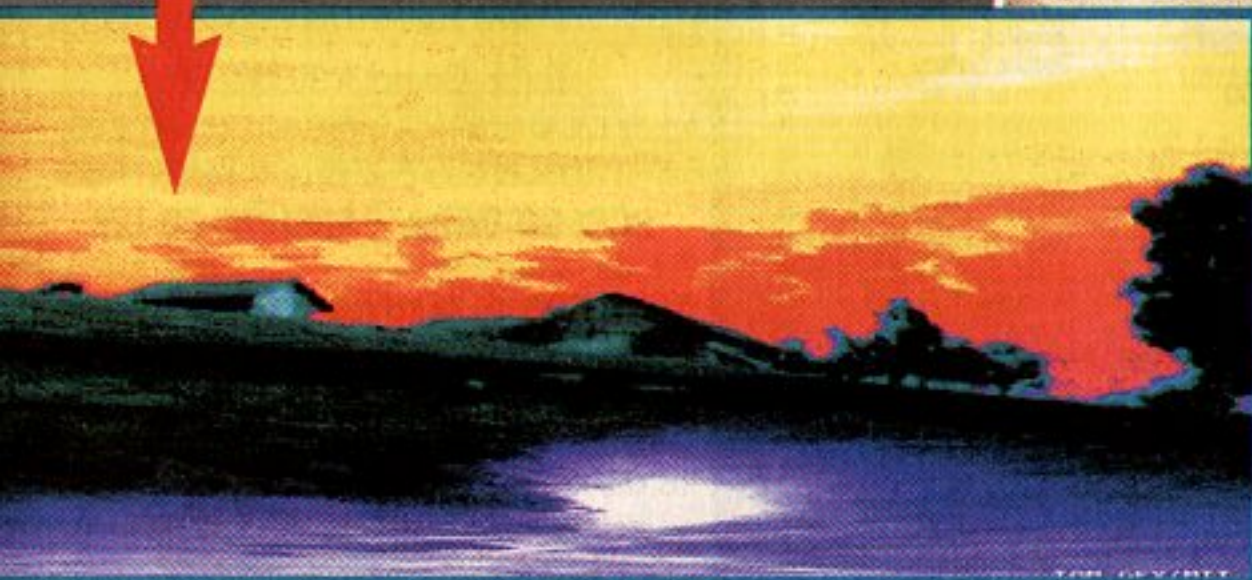
Kommt in Kürze: Boulder Dash 3D



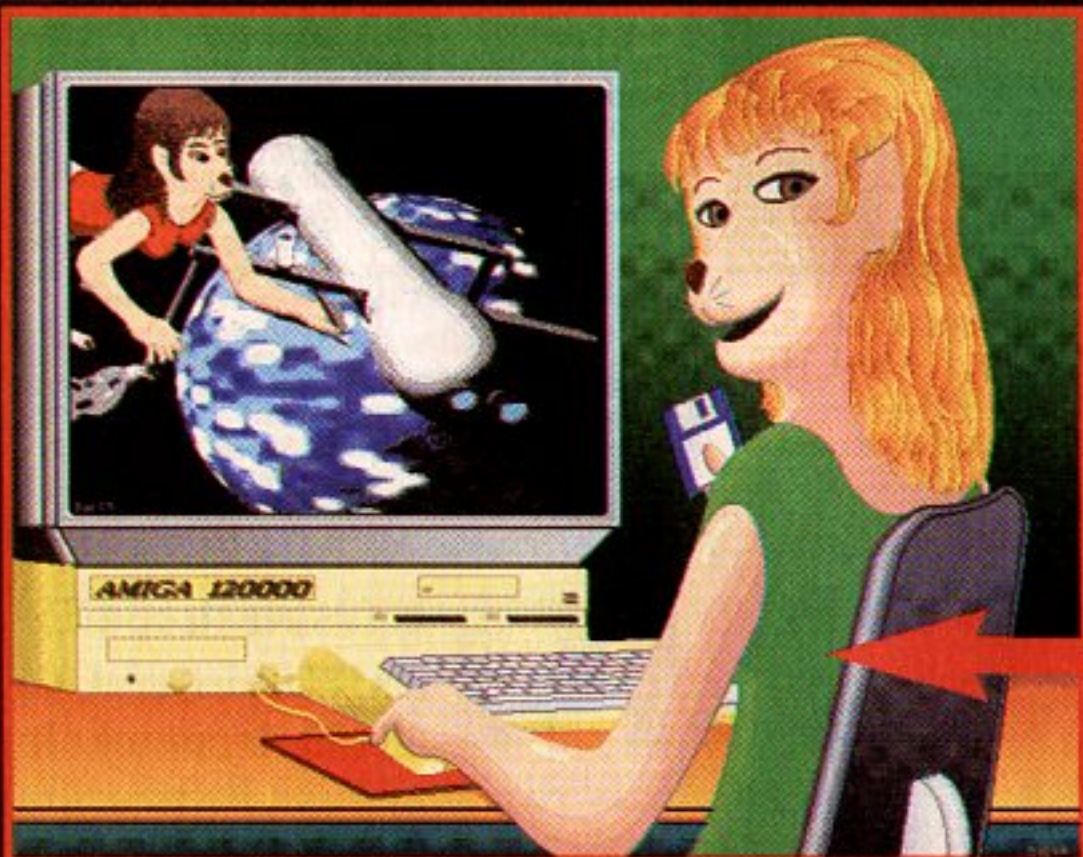
Recyclingkünstler Boris „Marmot“ Mattler aus Carlsberg hat diese Augenweide von einem Schrottplatz in Handarbeit mit Aquarellfarben und Buntstiften zusammengetragen – und dann in seinen A500 eingescannt.



Einen Schuß Romantik brachte Thomas Vierackl aus Sulzberg mit „Shaded Romance“ ins psychedelische (Farben-) Spiel – auf einem A1200 mit „Snapshot Pro“ und „Deluxe Paint“.

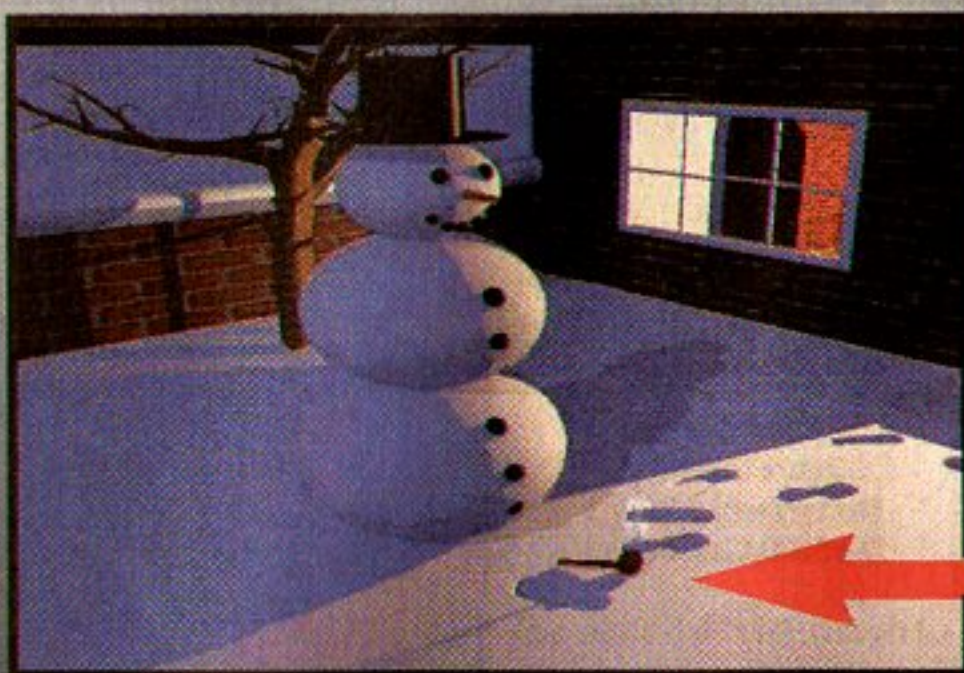


Von Essen aus drang Kapitän Markus Kuhn an Bord der „Starblazer“ mit seiner Crew (A1200, „Reflections“, „DPaint“ und „Art Department Professional“) in neue Dimensionen der Kreativität vor.



Im Gegensatz zur tierischen Malerin hat Olaf Bathke aus Tönning „nur“ einen A1200 mit „DPaint 4.5“ in seinem Atelier. Sein Kätzchen pixelt allerdings ein Galeriebild vom April 94 nach, gehört also zur Rasse der Plagiatoren!

Joker Galerie



Im heißen Sommer sorgt „Dad!“ von Daniel Hartlehnert noch mal für gepflegtes Frösteln. Und auf dem A1200 mit „Maxon Cinema 4D“ bleibt dem Schneemann aus Bad Bocklet wohl auch weiterhin das Schmelzen erspart.

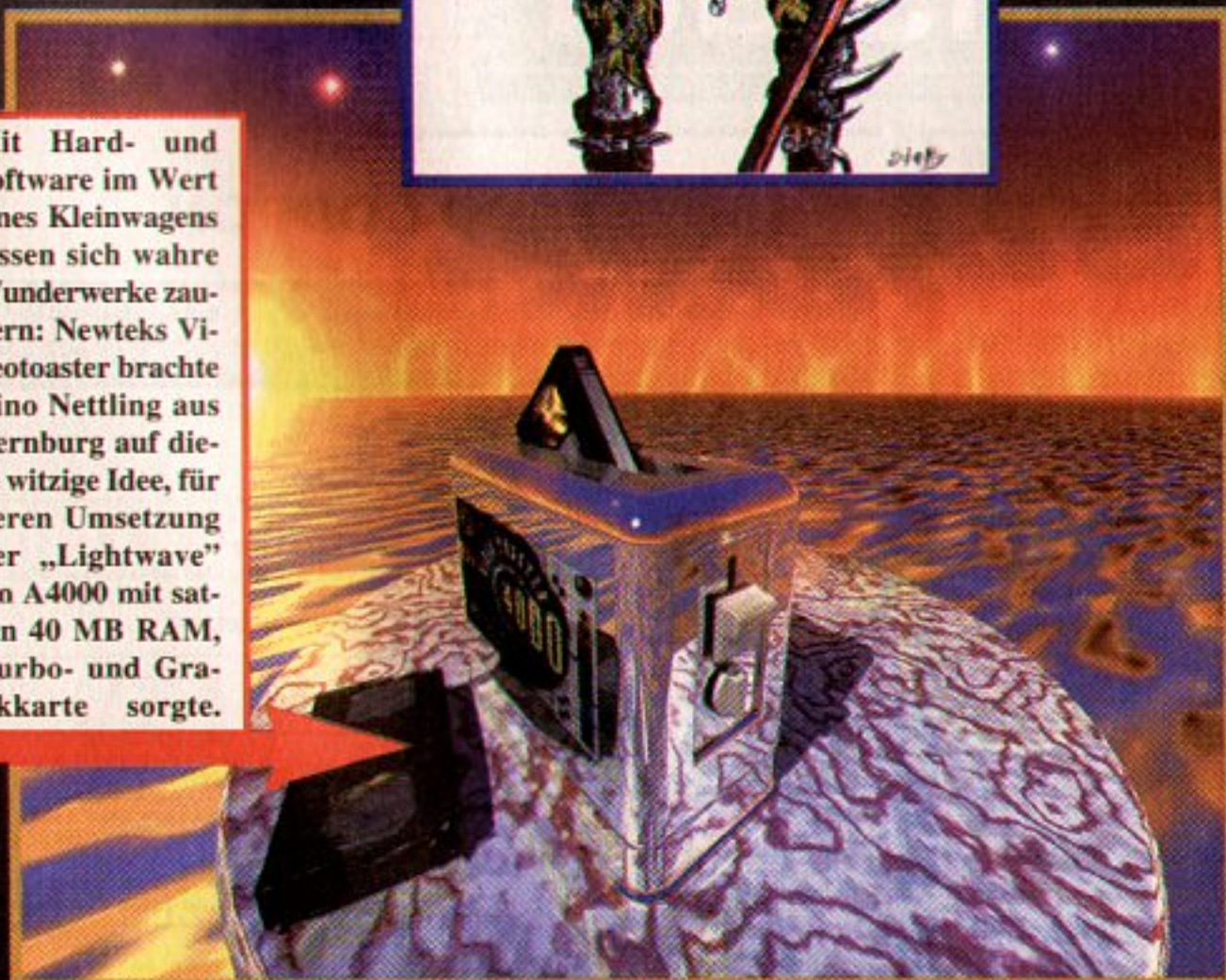
Diesmal schickten uns doch tatsächlich zwei Schlaumeier dasselbe Beispielbild eines Malprogramms, bestätigten per Autogramm, daß es von ihnen sei, und einer knallte gar noch sein Copyright darunter – so nicht, meine Herrschaften, denn auch im Sommer gilt:

**EHRlich
WÄHRT AM
LÄNGSTEN!**

Dieser grimmig-grüne Krieger von Andreas „Dicky“ Kühne aus Förritz hat meist alle Hände voll zu tun – also wurde sein Schöpfer handgreiflich, griff zu Pinsel und Wasserfarbe und spendierte ihm gleich vier davon.



Mit Hard- und Software im Wert eines Kleinwagens lassen sich wahre Wunderwerke zaubern: Newteks Videotoaster brachte Tino Nettling aus Bernburg auf diese witzige Idee, für deren Umsetzung per „Lightwave“ ein A4000 mit sattem 40 MB RAM, Turbo- und Grafikkarte sorgte.



Weil kein Mensch alle Bilder dieser Welt kennen kann, sind wir schließlich auch auf Ehrlichkeit Eurerseits angewiesen, damit hier auch weiterhin **NUR SELBSTERDACHTE UND SELBSTGEMACHTE WERKE** der staunenden Öffentlichkeit präsentiert werden. Entstanden können sie am Screen oder Zeichentisch, auf der Staffelei oder sonstwo sein, Hauptsache, Ihr liefert sie bald, auf Disk oder unliniertem Papier sowie mit samt Rückporto, Angaben zu Eurer Person und dem verwendeten Handwerkszeug. Auch ein signiertes Echtheitszertifikat darf nicht fehlen, da Plagiatoren im Falle eines Falles durchaus mit Konsequenzen rechnen müssen. Wer hingegen ein Schwein sein will, braucht nur etwas Schwein, weil diesmal unter allen Einsendungen Ikarions politisch (un-) korrekte Insel-Intrige **CARRIBEAN DISASTER** verlost wird – also ab mit der (Flaschen-) Post an den:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Freispiele satt!

STORE & MORE

Die Competition

Die Firma Software-Store aus Ditzingen nennt sich nicht umsonst „Ihr Partner in Sachen Amiga“: Dort gibt es Soft- und Hardware (auch im Versand), dort macht man Reparaturen und versendet pünktlich Presstestmuster – sowie bald die Gewinne dieses Preisausschreibens!

Anlaß des Wettbewerbs ist eine weitere Erweiterung der Tätigkeiten des rührigen Unternehmens, da man nun auch Amiga-Spiele offiziell vertreibt – u.a. den feinen Digi-Flipper „Pinball Obsession“ und den beinharten Action-Dungeon „Nemac IV“. Ehrensache, daß Ihr diese Titel hier gewinnen

könnt, ganz wie es Euch gefällt...

IHR HABT DIE WAHL:
10 x „PINBALL OBSESSION“
UND 10 x „NEMAC IV“ ZU
GEWINNEN!

Das Beste: Ihr braucht nicht einmal eine dumme Frage zu beantworten, denn um bei der Verlosung dabeizusein, genügt es, uns bis zum 1. Juli 1996 (Einsendeschluß) ein Postkärtchen mit dem Titel Eures Wunschgewinns zukommen zu lassen. Der Rechtsweg ist dabei natürlich ebenso ausgeschlossen, wie es die Mitarbeiter von Software-Store bzw. des Joker Verlags sind. Die Zieladresse lautet:



Joker Verlag
„Store & More“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Übrigens: Wer sich nicht auf Fortuna, sondern lieber auf die engagierten Freunde der „Freundin“ im Software-Store verlassen will, kann die Games natürlich auch dort bestellen und bezahlen – hier die komplette Anschrift:

Software-Store
Münchinger Str. 30
D-71254 Ditzingen
Tel.: 07156/95 12 12



Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!



Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

insider
DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEO-SPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO
für nur
30,- DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insider für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren
und bezahle durch Bankabbuchung ☐

Kontoinhaber:

Name / Vorname

Konto-Nr.:

Straße / Hausnummer

Geldinstitut:

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl:

Datum / 1. Unterschrift

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch: ☐

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Datum / 2. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

EIN MODERNES UNTERNEHMEN MUSS HEUTE MOBIL UND DYNAMISCH SEIN – IN ALLEN PRODUKTIONSPHASEN. DER RUMSTIEZENDE REDAKTEUR HAT AUSGEFÜHRT. DER FLEXIBLE SCHREIBERLING VON MORGEN VERFASST DNIER SEINE TEXTE AUF DEM NEU ZUR LAYOUT-ABTEILUNG. ER ARBEITET SCHNELLER, FOLGLICH BILLIGER UND HAT OBENDREIN NOCH MEHR SPASS BEI DER ARBEIT. UND WIE ERREICHEN WIR DAS? ICH SAGE NUR: **INLINE-SKATES!**

KLINGT FAST VERNÜNFTIG ... IRGENDWIE...

The unbelievable **AMIGA** **Ajoker**

DER TISCH ROLLT, DER STUHL SCHWINGT UND MIT DEN FÜßEN LENKST DU – GANZ EINFACH.

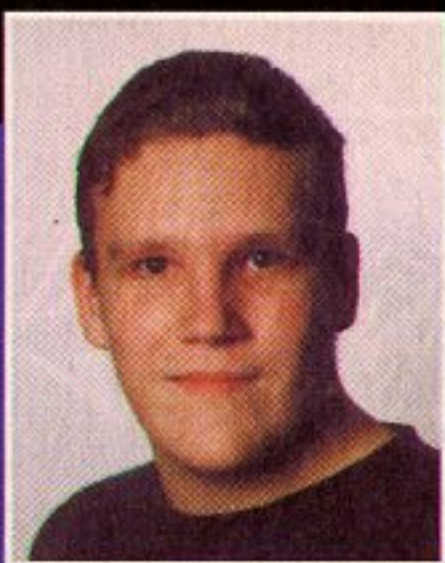
OKAY! ICH WILL'S VERSUCHEN: SCHIEB MICH AN!

IRGENDWAS SAGT MIR, DASS ICH WAS VERGESSEN HABE ... NUR WAS ...?

FANTASTISCH! ES FUNKTIONIERT! NATÜRLICH WERDE ICH DER REDAKTION DIES ALS MEINE IDEE VORSTELLEN UND DIE SKATES VON DEN GEHÄRTEN ABNEHMEN.

DASCH

HOCHVERRAT!
MAN BRINGE MIR DEN KOPF DIESES EULENDEN!!



ERBEN DER ERDE

Der 15jährige **Michael Münch** aus Frankenberg findet die abenteuerliche Viecherei der „**Might & Magic**“-Macher einfach fabelhaft – und hat der tierischen Detektei am CD³² deshalb auch eine wahre Traumnote vererbt!



Als Lucas Arts dem Amiga vor einiger Zeit ade sagte, sind gute Adventures hier schon fast eine Seltenheit geworden. Doch New World Computing hat das wohl beliebteste Genre der Amiganer neu belebt:

Aus dem schön mit Höhlenmalereien bebilderten Intro ist in einwandfreier deutscher Sprachausgabe zu erfahren, daß die Menschen den Tieren vor vielen Jahren die Geheimnisse des sprechenden Mundes, des fühlenden Herzens, des denkenden Geistes und der greifenden Hand beigebracht haben. Und weil auch jede Spielfigur ihre eigene Stimme besitzt, wird nach dem Vorspann klar, daß man gerade

dem Finale des Denkspielturiers auf dem Jahrmarkt der Tiere beiwohnt. Nachdem unser Held, der Fuchs Rif, hier leider nur den zweiten Platz belegt, erreicht alle Besucher die schreckliche Nachricht, daß die Sturmkuigel gestohlen wurde – wie sollen die Tiere nun das Wetter vorhersagen können?

Da Füchse als diebisch gelten, scheint Rif als Täter bereits

festzustehen, als der Hauptmann des Waldkönigs und der des Keilerkönigs eintreffen, und bald wollen die Keiler unserem Freund an den Kragen. Doch dieser reagiert klug und gibt den Schlammliebhabern zu verstehen, daß nur ein Fuchs schlaue genug sei, um das Rätsel zu lösen. Man geht schließlich zwar auf dieses Angebot ein, stellt Rif aber den Elch Eah und den Keilerkrieger Ook als Reisebegleiter zur Seite – und behält seine Freundin Rhena als Faustpfand ein. Im weiteren Verlauf ist es herrlich zu beobachten, wie sich trotz anfänglicher Skepsis eine Freundschaft zwischen den drei Tieren entwickelt, die immer mehr vertieft wird...

Neben der guten Story stellt die erwähnte Sprachausgabe einen Höhepunkt des Spiels dar. Dazu kommen sanfte Musik und Grafik in wunderschö-



nen 256 Farben. Nur die Animationen und das etwas ruckelige Scrolling lassen technisch zu wünschen übrig, aber trotzdem: Wegen des gemäßigten Schwierigkeitsgrades kann man Erben der Erde bedenkenlos als Familienadventure

DIE AKTION GEHT WEITER!

Michael hat also gefunden, was er sucht, wir fahnden indessen weiter – nach talentierten Gastautoren, die uns ihre Meinung zu einem maximal zwölf Monate alten Amigaspiel auf etwa einer Schreibmaschinenseite kundtun. Wer sich demnächst auf dieser Seite verwirklichen will, darf darüber hinaus die Noten für das Objekt seiner Testbegierde, ein Paßbild nebst Altersangabe von sich sowie nachfolgende Adresse von uns nicht vergessen. Vergessen könnt Ihr nur den Rechtsweg, denn der ist wieder einmal ausgeschlossen.

Joker Verlag
 „Aktion Lesertest“
 Bretonischer Ring 2
 D-85630 Grasbrunn

empfehlen, was natürlich nicht bedeutet, daß erfahrene Spieler keinen Spaß daran hätten. Wer also auf der Suche nach einem Abenteuer voller Witz und Atmosphäre ist, der findet es hier! (Michael Münch)

ERBEN DER ERDE

NEW WORLD COMPUTING/SOFTGOLD

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

93% **82%**

78% **GRAFIK** **81%**

70% **ANIMATION** **72%**

84% **MUSIK** **83%**

89% **SOUND-FX** **88%**

88% **HANDHABUNG** **81%**

97% **DAUERSPASS** **83%**

Alles €€

moder was?

Alle unseren eigenen VECTOR-Produkte tragen nicht nur das CE-Zeichen, sie werden auch in unserem eigenen Prüflabor gemäß den Vorschriften des EMV-Gesetzes getestet

Von Ihrem kompetenten

AMIGA

-DISTRIBUTOR:

A4000 TOWER ab 4.398,-
A1200 698,-
A1200HD170 Starter-Edition 998,-
Monitor M1438S 599,-

A1200HD270
Internet-Surfer Pack
 incl. 14.4er Modem, Magic-SoftwarePack, Internet-Software und 100 Freistunden
nur 1.198,-
 Vorführung im Laden
 Mo - Fr täglich ab 17:00



Video-Text Decoder

jetzt neue Software

VECTOR VTex - der VideoText-Decoder für den Amiga
 • Anschluß am Parallel-Port • Einlesen der Daten von jedem FBAS-Signal (Chinch) • incl. Kabel und anwenderfreundlicher Software (laden, speichern, drucken usw. Arexx) **99,-**

Video-Digitizer

• Echtzeit-Digitizer mit 24 Bit Farbtiefe
 • Realtime-Digitizing durch 30MHz A/D-Wandler
 • 512KB RAM on Board
 • bewegte Sequenzen können digitalisiert werden, **HardDisk-Recording** über PCMCIA! • IFF, JPEG, BMP, PCX, TARGA u.a. • **Neu** leistungsfähige Software mit über 70 Filter- und Effektmöglichkeiten • ab Kickstart/Workbench 2.0, mind. 1,5MB (3MB und Festplatte empfohlen) • inklusive Anschlußkabel und Netzteil • optional: S-VHS Eingang für bessere Bildqualität, PCMCIA-Adapter zum A600/1200 für schnellere Datentransferrate
Graffito24 parallel 269,-
Graffito24 parallel S-VHS 299,-
Graffito24 PCMCIA 349,-
Graffito24 PCMCIA S-VHS 379,-
PCMCIA-Adapter solo 80,-

DFÜ & Modem

Communication Unlimited ist ein neues Terminalprogramm, das seinem Namen alle Ehre macht. Einfach bei der Konfiguration und Bedienung aber leistungsfähig und mit richtungsweisenden Features ausgestattet:
 • einfache Bedienung z.B. Modem-Parameter per Mausklick!
 • läuft auf jedem PublicScreen, Größe / Position frei einstellbar
 • komplett Style-Guide konform und Fontsensitive
 • komplette Gebührenberechnung mit neuen Tarifen der Telekom
 • Informationsdaten (bisherige Anrufe, Onlinezeit, letzter Anruf...)
 • Import und Konvertierung der Telefonbücher z.B. von TERM und WCOMM
 • unterstützt XEM Standards (z.B. RIP), XPR, Hydra-Bi-Modem (gleichzeitig UP/Download und Chatten) **39,-**

Data/Fax-Modem Motorola 3400pro 28.800
 • eines der zuverlässigsten Tischgeräte überhaupt • incl. Netzteil, seriellen Kabel und Telefonanschlußkabel • Übertragungsstandards bis einschließlich V.34 • DTE-Speed bis 115.200baud • Fax Grp. III
 • Datenkompression: MNP5/V.42bis • Fehlerkorrektur MNP2-4/V.42 • Hayes-kompatibler Kommandosatz
 • BZT: A118 601F • incl. Terminalprogramm **399,-**
 "Communication Unlimited"



Das überirdisch gute Angebot:

SIE bringen Ihren A1200
 WIR bauen Ihren Tower:
 - Big Tower Space-Design
 - incl. 230W Netzteil
 - incl. abgesetzter PC-Tastatur (105T.)
 - incl. Kleinmaterial und Montage

499,-



TOWER POWER

ab 279,-

Besuchen Sie unsere Ausstellung oder fordern Sie den Sonderprospekt an

Sie benötigen mehr Platz für Festplatten, CD-ROMs, Diskdrives oder brauchen mehr Steckplätze? Dafür bieten wir Ihnen unsere Tower in Top-Design und erstklassiger Verarbeitung. Präzise Fertigung, solide Verarbeitung, exakte Befestigungspunkte für das Mainboard und lasergeschnittene Aussparungen für die Anschlußbuchsen sorgen für problemlose Montage. Die Innenkämme, in die Ihr Mainboard und die Zubehörteile eingebaut werden, sind fachgerecht entgratet und pulverbeschichtet. Dies dient der Isolierung und beugt einer Verletzungsgefahr beim Einbau vor. Wer sich jemals beim Montieren an scharfkantigem Metall geschnitten hat, wird dies zu schätzen wissen. Im Lieferumfang der Leergehäuse befinden sich bereits alle notwendigen Kabel zum Einbau eines Standard-Amiga

Test Amiga Magazin 02/96: SEHR GUT (A4000)

Tower & Zubehör für A1200:

Towergehäuse 279,-
 Netzteil 230W 99,-
 Kabel für A1200 Tastatur 69,-
 Gehäuse für A1200 Tastatur 69,-
 Adapter für PC-Tastatur 99,-
 PCMCIA-Winkeladapter 59,-
 Adapter Blizzard SCSI auf 50pol intern 79,-
 ISA Shuttleboard Zorro II 299,-
 ISA Shuttleboard Zorro III a.A.
 PCI Shuttleboard Zorro III a.A.

Tower & Zubehör für A500:

Towergehäuse 279,-
 Netzteil 230W 99,-
 Kabel für A500 Tastatur 29,-
 Gehäuse für A500 Tastatur 54,-
 Adapter für PC-Tastatur 74,-
 ISA Shuttleboard 349,-

Tower & Zubehör für A2000:

Towergehäuse 299,-
 Netzteil 230W 119,-
 Adapter für PC-Tastatur 69,-

Tower & Zubehör für A3000:

Towergehäuse 299,-
 Netzteil 230W 119,-
 Adapter für PC-Tastatur 69,-
 ISA Shuttleboard 349,-
 PCI Shuttleboard 399,-

Tower & Zubehör für A4000:

Towergehäuse 299,-
 Netzteil 230W 119,-
 Adapter für PC-Tastatur 74,-
 ISA Shuttleboard 299,-
 PCI Shuttleboard 399,-
 PC-Tastatur 105 Tasten 49,-

Zubehör

Cyberstorm 060/50 MKII für A4000 1.349,-
SCSI-Kit MKII für Cyberstorm MKII 349,-
I/O-Modul für Cyberstorm 799,-
Blizzard 1260 für A1200 1.249,-
Blizzard 1230-IV für A1200 349,-
SCSI-Kit für Blizzard 1230-IV und 1260 199,-
RAM Board 1MB für A600 119,-
VECTOR-RAM Board 2MB A570 249,-
VECTOR-RAM Board 2MB A500 (0,5 & 1MB Chip) 249,-
Cybervision64 mit 2MB/4MB 629,-/ 829,-
ATAPI CD-ROM Controller für A1200 189,-
4fach-Speed / 6fach-Speed CD-Drive ATAPI 179,-/ 349,-
4fach-Speed / 6fach-Speed CD-Drive SCSI 289,-/ 499,-
A1200 CD-Controller & QUAD-Speed komplett 359,-
A1200 CD-Controller & SIX-Speed komplett 529,-
HardDisk 2,5" Komplettsatz 540 MB AT-Bus 449,-
HardDisk 2,5" Komplettsatz 810 MB AT-Bus 699,-
3,5" Festplatten AT-Bus/SCSI auf Anfrage
IOMEGA ZIP-Drive SCSI 100MB/Cartridge solo 429,-/ 39,-
VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller 149,-
Oktagon2008 SCSI-Controller für A2./3./4000 259,-
SCSI-Gehäuse für eine 3,5" Harddisk 159,-
SCSI-Tower 2fach für 3,5" oder 5,25" Geräte 189,-
SCSI-Tower 4fach für 3,5" oder 5,25" Geräte 249,-
Harddisk-Adapter von 2,5" auf 3,5" im A600/1200 29,-
TwinCon-Adapter 2,5" und 3,5" im A600/1200 39,-
VECTOR KickUM Spezial für 2Rams im A600 39,-
VECTOR KickUM 3 für 3Rams im A500/A2000 39,-
VECTOR KickUM 2plus 2Rams A500/A2000 speziell 3.1 29,-
AS320 (A500 oder A2000), AS306 (A600) 179,-
AS312 (A1200), AS330 (A3000), AS340 (A4000) 209,-
Kickstart-ROM V1.3/2.04/2.05 ab 39,-
Disk-Laufwerk intern/extern A500 bis 1200 ab 89,-
VGA-Adapter für A1200/A4000 29,-
Adapter VGA-Invers (23pol Monitorstecker an Grafikkarte) 39,-
Trackball Crystall mit leuchtender Kugel 79,-
VECTOR 400dpi Maus incl. Maushalter & Pod 49,-
VECTOR Midi-II Interface 129,-
VECTOR MicroSound-Sampler II 79,-
VECTOR MicroSound-Sampler II HIFI 99,-



CD³² Shuttle



Lieferung ohne CD32

499,-

Machen Sie einen vollwertigen Rechner aus Ihrem CD32! Das **VECTOR Shuttle** zum CD³² ist ein Unterstellgerät, in dem alle nötigen Schnittstellen enthalten sind. Es ist mit Echtzeituhr/Datum ausgestattet und verfügt über einen AT-Bus Festplattencontroller und einen durchgeführten Systembus zur Weiterverwendung des MPEG-Moduls bzw. zum Anschluß von Erweiterungen. Das wichtigste "Extra" ist beim Shuttle serienmäßig: ein **Diskettenlaufwerk** ist schon eingebaut!

• externer Anschluß für: zusätzliches Netzteil, Tastatur (PC AT), Floppy, Monitor, Parallel/Seriellport
 • interner Anschluß für: Festplatte 3,5" AT-Bus, SIMM-Speicher in 2,4 oder 8MB (abschaltbar), math. Co-Pro

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-; Eilversand und Großteile per Trans-D-Flux ab DM 30,-; Alle Preise in DM incl. MwSt. Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen/Zwischenverkauf vorbehalten. Sie finden den gesuchten Artikel nicht? Wir führen weiteres Zubehör, Ersatzteile, Software, CDs in unserem Sortiment. Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an. Wir reparieren Ihren Amiga schnell & preiswert von Meisterhand!

VECTOR Distributor

HK-Computer GmbH
 Hüniger Weg 220 • D-50969 Köln
 Mo-Fr: 10:00-13:00 u. 14:00-18:00 Sa: 10:00-14:00
 Telefon : 0221 / 369062
 Telefax : 0221 / 369065
 Mailbox : 0221 / 369024



Amiga, Kickstart und Workbench sind eingetragene Warenzeichen der Exact AG. VECTOR ist eingetragenes Warenzeichen der HK-Computer GmbH.

DER PRODUZENT

Die Welt des Films

**AGA
ONLY**

Exakt ein Jahr nach „Hollywood Pictures“ aus den Starbyte-Studios legt nun Games 4 Europe eine weitere Wirtschaftsim für werdende Filmogule vor – deren Qualitäten es schier unglaublich machen, daß es sich dabei um die allererste Eigenproduktion des Labels Silver Style Entertainment handelt!

So ganz neu sind die Berliner aber nicht im Geschäft, hat sich ihr Chef Carsten Strehse doch bereits als Konvertierer von Ikarions „Caribbean Disaster“ einen Namen unter den Amigos gemacht. Für dieses gänzlich unter seiner Leitung entstandene Projekt scharte der ausgewiesene Cineast nun ein Jahr lang rund 30 Leute um sich, was man dem Ergebnis auch anmerkt: Sämtliche Zahlen und Daten entsprechen in weitem Umfang der Realität im Filmgeschäft.

Inhaltlich dreht sich alles um das Bestreben von bis zu fünf Jungproduzenten (für fehlende Nachwuchs-Spielbergs springt der Rechner ein), innerhalb von maximal 20 Jahren eine runde Milliarde Mark auf dem Konto anzuhäufen. Der Weg zum Zelluloid-Tycoon beginnt frühestens 1985, führt über Monatsetappen, sprich Runden und endet spätestens anno 2005. Wer ihn erfolgreich gehen will, muß beim Publikum populäre Streifen produzieren und gewinnbringend vermarkten, wobei jede getätigte Aktion eine bestimmte Menge an Zeit verschlingt.

Nachdem man sich also für eines von sechs Konterfeis nebst Firmenlogo entschieden hat, geht's in das Büro bzw. Hauptmenü, wo die Maus wahlweise an einer frei verschiebbaren Iconleiste oder dem Mobiliar nagen darf. So oder so muß zunächst ein Drehbuch erworben werden. Der Preis hängt dabei stark von der Qualität ab; offeriert werden Skripts aus 15 Bereichen von der Komödie über den Krimi bis hin zu Science-fiction und Horror. Ehe man sich hier für seinen persönlichen Geschmack entscheidet, sollte man aber eine Marktanalyse über die derzeit angesagten Filmgattungen einholen – ist so was momentan nicht im Angebot, kann nämlich auch eine Auftragsarbeit an einen von 30 Drehbuchautoren vergeben werden. Weitere Beziehungen erwirbt man durch Anklicksatz-Telefonate mit mehr

oder weniger berühmten Regisseuren und Schauspielern; schon weil sich das eitle Pack u.U. weigert, unter einem Nobody zu arbeiten. Woraus sich ganz zwanglos ergibt, daß für die ersten Produktionen nur preiswertes, aber kaum professionelles Personal zur Verfügung steht.

Stehen Autor, Regisseur und Akteure dann auf der Gehaltsliste, müssen noch je eines der sechs Studios und vier Tonstudios angemietet werden. In letzteren finden sich über 40 anwählbare Angestellte, um für den guten Ton (von Tekkno über Soul bis hin zur Klassik) zu sorgen. Je nach dem gewählten Genre sind nun noch zwischen sechs und zehn Qualitätspunkte auf sechs Kategorien wie Kulissen, Kostüme, Maske und Spezialeffekte zu verteilen, eher der Streifen binnen einiger Runden selbstständig vollendet wird – immer vorausgesetzt, daß kein Zufallsereignis wie ein Kulissenbrand oder die Eskapaden eines Stars zu Verzögerungen führen. In solchen Fällen mag es auch erforderlich werden, selbst ans Set zu kommen, um in Anklicksätzen Streitereien zu schlichten oder das Portemonnaie für zusätzlich entstandene Kosten zu zücken.

Ist der Film im Kasten, geht's an die Vermarktung. Dazu kann man während einer Testvorführung die Meinung namhafter Kritiker einholen („Nur Schmierendarsteller...“), was erste Aufschlüsse über den zu erwartenden Erfolg bringt. Der hängt u.a. auch von der Altersfreigabe ab, da Mehrfachvermarktungen und der Verkauf von TV-Rechten meist nur bei familienfreundlichen Movies möglich



Das Hauptmenü mit frei verschiebbarer Iconleiste



Promi-Talk per Telefon



Fünf Film-Mogule mischen mit

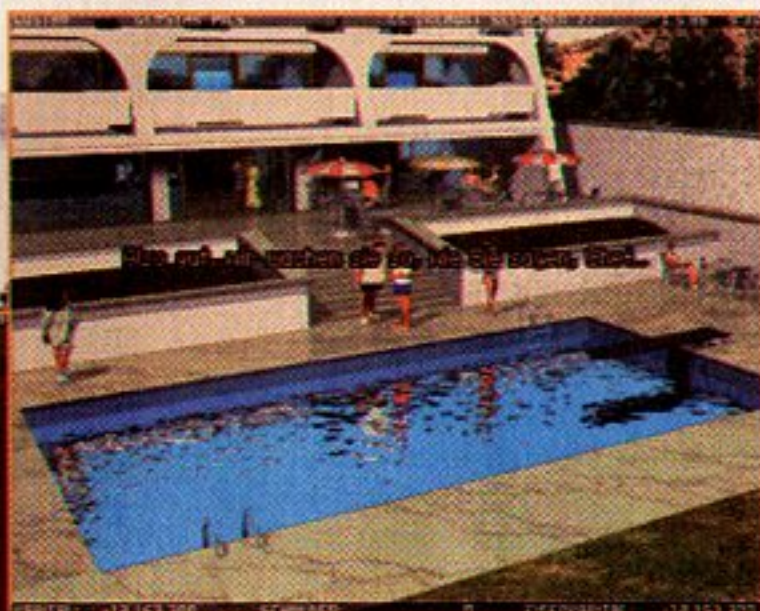
sind. Andernfalls bleibt eventuell nur die Videothek als weniger lukrativer Absatzmarkt, oder es droht schlimmstenfalls der Notverkauf an einen Raubkopierer. Straßenfeger werden dagegen mit Trophäen, Eintragungen in die ewige Top-Ten-Liste sowie imagefördernden TV-Interviews belohnt. Und wer würde nicht gerne mal versuchen, sich in der Glotze mit diplomatischen Antworten bei der Bran-

che und dem Publikum gleichermaßen beliebt (und nicht lächerlich) zu machen?

Am Ende jeder Runde wartet eine von 200 zumeist recht ulkigen Entscheidungen: Werden etwa sexistische Äußerungen der Angestellten toleriert, untalentierte Verwandte eingestellt oder Spendenaufrufe befolgt? Die Antworten auf

solche Fragen entscheiden über das (prozentual bewertete) Image bei der Konkurrenz, der Belegschaft und in der Öffentlichkeit, was sich wiederum darauf auswirkt, ob demnächst echte Promis für die Produktionen zu ergattern sind. Irgendwann wird man freilich nicht mehr darum herumkommen, sündteure Mitstreiter zu verpflichten und kräftig die Werbetrommel zu rühren, denn die Konkurrenz schläft schließlich nicht. Während der Rubel in den ersten Jahren also noch wie geschmiert rollt, sieht man sich gegen Spielende oft mit einer Kostenexplosion konfrontiert, die den Kreditrahmen der Hausbank sprengt und den schweren Weg zum sündteuren Kredithai erforderlich macht.

Eine schöne Wirtschaftssimulation also, wenn auch keine allzu schön präsentierte: Das mit 120 namentlich verballhornten VIPs und zahlreichen Statistiken aufwartende Geschehen flimmert in einem knappen Dutzend unanimierter Bilder über den Screen; auch die rockig-orchesterale Soundkulisse ist etwas abwechslungsarm – aber bis auf das dort vorhandene Intro gilt das ja ebenso für die PC-Version. Weitaus wichtiger ist ohnehin, daß Der Produzent aufgrund seiner Thematik, seiner Komplexität, dem gut abgestimmten Gameplay und nicht zuletzt der komfortablen Bedienbarkeit auch langfristig zu motivieren vermag. Da hört man es gerne, daß diese gelungene Simulation demnächst auch im ECS-Kino zur Aufführung kommt! (md)



Besuch am Drehort



Diese Trophäe ist hochverdient!



Und was meint die Kritikerin?



Die Zuschauer stürmen den Saal

Eine erste Trendanalyse



„Du ständest eben den bekannten Korporaten C. Hachtbach vor die Kamera: Dieser sollst du unbedingt sagen. Leider tritt er dir auf, daß er mit dem Erscheinen von Hachtbach für Computer-Spiele zur Zeit vollkommen ausgelastet ist. Computer-Spiele? Du kannst von nicht verstehen, wie sich jemand ernähren mit dieser Materie auseinanderzusetzen kann. Willst du ihn trotzdem grüßeln? – Dafür für die Zuschauerarbeit besten? – Sondern sende er auf den Rubel ab.“

Ja

Nein

Zahlen, Daten, Fakten



DER PRODUZENT – DIE WELT DES FILMS (GAMES 4 EUROPE)

MOVIE-MANAGEMENT

81%

„CINEASTISCH“



GRAFIK	64%
ANIMATION	–
MUSIK	62%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	85%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	10 SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

TRACKSUIT MANAGER 2

Nachdem wir in der letzten Ausgabe AGA-Manager eindringlich davor gewarnt haben, einen Vertrag bei Alternative Software zu unterzeichnen, werden die Chefsessel englischer Fußballklubs nun Normal-Amigos angeboten.

Was auf A1200/4000 schon nicht recht war, ist jetzt erst so richtig billig; beispielsweise sind die Soundeinstellungen in der Kabine geblieben – wo der hiesige Musik- und Effekt-Krach ebenfalls hingehört. So kommt man aber wenigstens nur noch zu Beginn in den zweifelhaften Genuß des Titeltracks, und im Fall der Fälle bewahrt der Lautstärke-regler vor Gehörschäden: Es warten Klickgeräusche sowie bei Begegnungen nur mehr sporadischer Torjubel; und auch das bloß, falls mehr als 512 KB Chip-RAM im Compi schlummern. Viel schlimmer ist, daß die netten Hintergrundbildchen (anno AGA der einzige optische Silberstreif an diesem trüben Horizont) während der Konvertierung deutlich Farben eingebüßt haben und sich nun vollends in dieses grafische Trauerspiel einfügen. Aber egal, schließlich werden sie die meiste Zeit ja eh von bonbonbunten Tabellen und Statistiken verdeckt. Der Weg per Nager durch das knallige Chaos ist immer noch ein Fall für wahre Orientierungskünstler, in Sachen Bedienungskomfort rutschte man sogar noch ein Stückchen weiter in Richtung Abstiegszone ab. Denn wie gehabt gibt's wieder die nervige Codeabfrage über die Hieroglyphen auf dem Etikett der zweiten Diskette, und Manager ohne Zweitläufer dürfen fleißig mit den drei Datenträgern jonglieren

– wobei der zum Speichern eines Spielstandes sogar noch selbst bei-gesteuert werden muß. Dazu kommt, daß die Aufbereitung der diversen Daten vor dem ersten Arbeitstag und die sonstigen Ladezeiten nun nochmals länger dauern.

Wer jetzt immer noch motiviert ist, den wird es freuen zu erfahren, daß rein inhaltlich bei den Features keinerlei umsetzungsbedingte Ausfälle zu vermeiden sind. So dürfen ein oder zwei Spieler ihren Wunschverein aus den vier höchsten Spielklassen der Insel wählen. Mit allen finanziellen und sportlichen Mitteln gilt es dann, den Club in Liga sowie nationalen und internationalen Pokalwettbewerben von Sieg zu Sieg zu führen, um sich mit Erfolgen auch für interessantere Brötchengeber zu empfehlen. All die Optionen vom Transfermarkt über unterschiedlich qualifizierte Mitarbeiter bis hin zu den vielen taktischen Möglichkeiten kratzen allerdings nicht im entferntesten an der Komplexität von Kon-



Selbst dem Büro fehlt das Niveau

kurrenten wie dem „Bundesliga Manager Hattrick“. Und die ebenso dünne Anleitung ist genau wie sämtliche Screen-Texte und letztlich eben auch das Gameplay „very british“.

Dieser konsequent durchgezogene Anglizismus ist denn aber auch die einzige Chance für den Hersteller, von diesem Spiel hierzulande wenigstens ein paar Exemplare absetzen zu können: Wer würde schon allen Ernstes ein Game mit dem schönen Namen „Trainingsanzug Manager“ kaufen? Noch dazu, wenn er sich damit nur ein leeres Hemd einhandelt... (st)



TRACKSUIT MANAGER 2 (ALTERNATIVE SOFTWARE)

FUSSBALL-MANAGEMENT

38%

„ARMSELIG“



GRAFIK	33%
ANIMATION	—
MUSIK	27%
SOUND-FX	49%
HANDHABUNG	42%
DAUERSPASS	36%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	NEIN

Wir sichern Eure

auf

CD-ROM

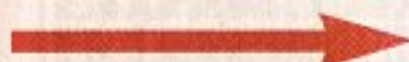
...und zwar von:

— **CD-ROM** AMIGA/PC/MAC **60,- DM**

— **Externer SCSI-Festplatte** PC/MAC **90,- DM**

— **SyQuest-Medien (max. 3)*** PC/MAC **130,- DM**

— **DAT-Band*** PC/MAC **100,- DM**


Abschnitt ausschneiden
und einsenden an:

Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106

Fax: 089/4603215

Hiermit beauftrage ich die Prolit-Studio GmbH, die auf folgendem Datenträger enthaltenen Daten ☐ Ext. SCSI-Harddisk ☐ SyQuest-Wechsel-HD* ☐ DAT-Band* ☐ CD-ROM ☐ anderes Medium*:

auf eine Gold-CD (WORM mit 640 MB) zu sichern und versichere, daß ich rechtmäßiger Nutzer/Eigentümer der eingesandten Daten/Programme bin und die CD nur zu Sicherungszwecken verwenden werde.

Die Rücksendung erfolgt per Nachnahme zzgl. NN-Gebühr oder Verrechnungsscheck, plus Versandkosten 9,50 DM

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Ort: _____

Ort/Datum/Unterschrift _____

Die Prolit Studio GmbH kann keine Gewähr für die 100% Kompatibilität aller angelieferten Datenträger mit unserem Duplikationssystem übernehmen und folglich eine erfolgreiche Kopie nicht garantieren.

*in diesem Fall sowie bei nicht IBM-PC- oder MAC-Formaten bitten wir vorab um telefonische Rücksprache

LOST ON PARROT ISLAND

Ein Abenteuerurlaub in der Karibik zum erholsamen Supersonderpreis von 20 deutschen Kokosnüssen – das ist doch einfach zu schön, um wahr zu sein?! Stimmt leider ganz genau.

Um die Reise zur Papageieninsel (auf der übrigens kein einziger Papagei herumflattert) antreten zu können, braucht man einen Amiga mit 1 MB RAM und Festplatte, auf der sich die beiden Disks ausbreiten können. Anschließend informiert ein kurzes Intro aus vier spärlich animierten Bildern den Spieler über das traurige Schicksal des schiffbrüchigen Helden: Verständlich, daß der Digi-Robinson nur noch heim will – zumal er sich hier (wie auf den Fotos zu sehen) offenbar noch eine Gelbsucht eingefangen hat...

Um dem Gedanken Taten folgen zu lassen, nimmt der mausgesteuerte Insulaner wider Willen zunächst den Strand des Eilands genau unter die Lupe. Und das ist wortwörtlich zu verstehen, denn manche der Sammelobjekte entdeckt man erst nach gründlichem Erforschen des kompletten Bildschirminhalts. Im weiteren Verlauf lernt man auch noch zwei Ureinwohner kennen, die sich gerne für automatisch ablaufende Gespräche und kleine Tauschgeschäfte zur Verfügung stellen. Leider ist deren (wahlweise deutscher oder englischer) Wortschatz ebenso beschränkt wie die Liste der vorrätigen Items: Rund zehn Objekte dürfen mit acht verschiedenen Aktionsmöglichkeiten kombiniert werden. Das wiederum funktioniert aber nur, falls es

das Programm an dieser Stelle auch vorsieht, ansonsten wird jeder Versuch zum Benutzen eines Gegenstands schon im Ansatz unterbunden. Und als ob diese räumlich/gegenständliche Beschränkung nicht schlimm genug wäre, trickst sich das Game unfreiwillig sogar selbst aus, indem es (bzw. der darin enthaltene Bug) dem Spieler gelegentlich erlaubt, einen der beiden Inselbewohner hinters Licht zu führen. Mit der Folge, daß die normalerweise etwa 30minütige Spielzeit auf die Hälfte zusammenschrumpft.

Kurzum, die primitiv zusammengeflackte Handlung stellt selbst für Neulinge im Abenteuergenre eine glatte Unterforderung dar. Dazu paßt die farbarme Grafik mit ihren wenigen, lächerlichen Animationen – klar, daß auch die Locations immer nur screenweise umgeschaltet werden. Während der Programmierer und der Grafiker also offensichtlich von allen guten Geistern verlassen waren, hat sich der Komponist der stimmungsvollen Begleitmusik erstaunlich viel



Lauter Gilblinge: Modefarbe oder Malaria?

Mühe gegeben: Egal, ob man am Strand, im Urwald oder in der ebenfalls vorhandenen Höhle herumtappst, stets wird man von den passenden Klängen begleitet. Die in der Tat vollständig fehlenden Sound-FX werden somit kaum vermisst. Ob dieses nette Hörerlebnis mit restlos überflüssigem Begleitspiel einen Zwanziger wert ist, muß jeder selbst entscheiden. Für die Sammler exotischer Soft haben wir die Bezugsadresse hier jedenfalls mal angegeben. (mz)

Bezug:
Frank Otto
Grelckstr. 27
22529 Hamburg



Heute beißen sie wieder gar nicht



Unser Vorgänger hatte wohl weniger Glück...



LOST ON PARROT ISLAND (FRANK OTTO)

ADVENTURE

27%
„PRIMITIV“



GRAFIK	19%
ANIMATION	14%
MUSIK	68%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	46%
DAUERSPASS	25%

FÜR ANFANGER

PREIS DM 20,-

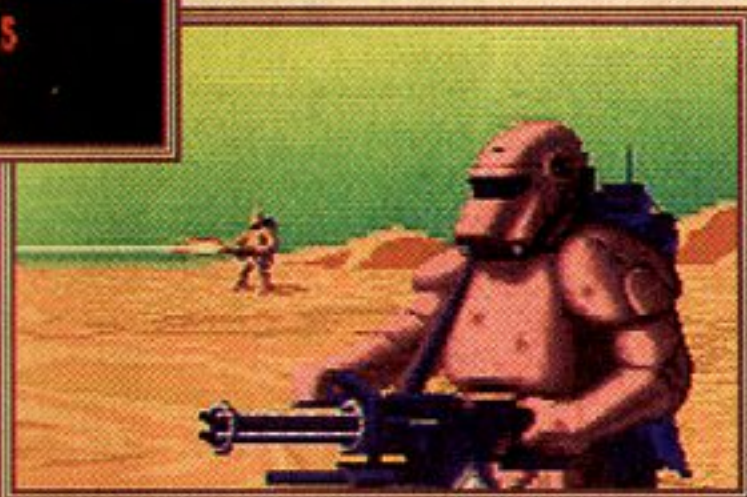
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

KLASSIKER

DUNE II

Der Kampf um Arrakis

Kaum ein anderes Strategieepos hat die Amiga-Feldherren so in den Bann gezogen wie das SF-Spektakel um Frank Herberts Wüstenplaneten – selbst nach drei Jahren mischt es immer noch ganz oben in Euren Charts mit!



Mit seinem Vorgänger hat das Strategical aus den Westwood Studios nur das Szenario der Romanreihe gemeinsam, ansonsten fand anno 1993 auf Arrakis ein komplett neues Spiel statt. Die planetare Wüste mit dem treffenden Spitznamen

Dune wurde zum Austragungsort wortwörtlich wüster Schlachten um das Gewürz Melange – der von riesigen Sandwürmern produzierte Rohstoff ist nämlich Grundlage für die gesamte Raumfahrt im Universum. Als Chefstrategie eines der drei beteiligten Adelshäuser (die friedfertigen Atreiden, die gemäßigten Ordos und die rücksichtslosen Harkonnen) zieht der Spieler in einen vom Imperator angezettelten (Wett-) Kampf, in den sich das galaktische Oberhaupt gegen Ende sogar persönlich einmengt.

Wodurch der Schwierigkeitsgrad über die jeweils neun Missionen langsam, aber stetig ansteigt...

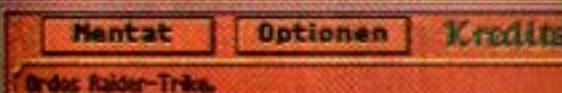
Tatsächlich muß zu Beginn des Spiels nur eine bestimmte Menge Gewürz geerntet werden, im weiteren Verlauf variieren die Aufgabenstellungen dann – allerdings eher geringfügig, denn letztlich laufen die meisten Mis-

sionen doch nach demselben Schema ab: Zunächst werden die Gewürzfelder mit gigantischen Erntemaschinen geplündert, danach mit den solchermaßen erwirtschafteten Finanzmitteln schlagkräftige Truppen auf die Beine gestellt und zuletzt die Gegner Einheit für Einheit aufgerieben. Dabei ist stets auf umherwandernde Sandwürmer zu achten, die ganze Fahrzeuge verschlingen können.

Der Reiz der Geschichte liegt also weniger im Einfallsreichtum der Missionen als

vielmehr im fortlaufenden Handlungsstrang. So darf nach jedem erfolgreichen Einsatz das nächste Zielgebiet ausgewählt werden, ein persönlicher Berater gibt zu allem und jedem seinen (wenig hilfreichen) Senf dazu, und das Waffenarsenal wird kontinuierlich erweitert. Zudem unterscheiden sich die verfügbaren Einheiten der einzelnen Häuser doch recht deutlich voneinander: Während die Harkonnen schon bald schwere Geschütze wie Battle Tanks auffahren und zuletzt mit alles vernichtenden Devastatoren und Mittelstreckenraketen drohen, verfügen die Atreiden lange Zeit nur über relativ leichte Gefährte. In ihren Diensten muß man während des Spielverlaufs eben ganz eigene Spezialwaffen wie etwa die gefürchteten Sonic Tanks oder fliegende Ornithopter entwickeln.

Optisch präsentieren sich die Wüstenkämpfe selbst eher unspektakulär, besser gefallen da schon die zahlreichen Abbildungen der Gebäude und Einheiten sowie das sehr schicke Intro. Die deutsche Sprachausgabe klingt zwar, als hätte sie ein Exil-Holländer ins Mikrofon geschaltet, trägt aber dennoch nicht unerheblich zum Charme des Spiels bei. Auch die zuverlässige Maussteuerung bietet keinen Anlaß zur Klage, und da der Wüstenkrieg auch und gerade auf hochgerüsteten AGA-Maschinen mit Festplatte klaglos seinen Dienst verrichtet, hat er bis heute nur unmerklich Staub bzw. Sand angesetzt. (mz)



ZEITSPIEGEL

GESTERN

HEUTE

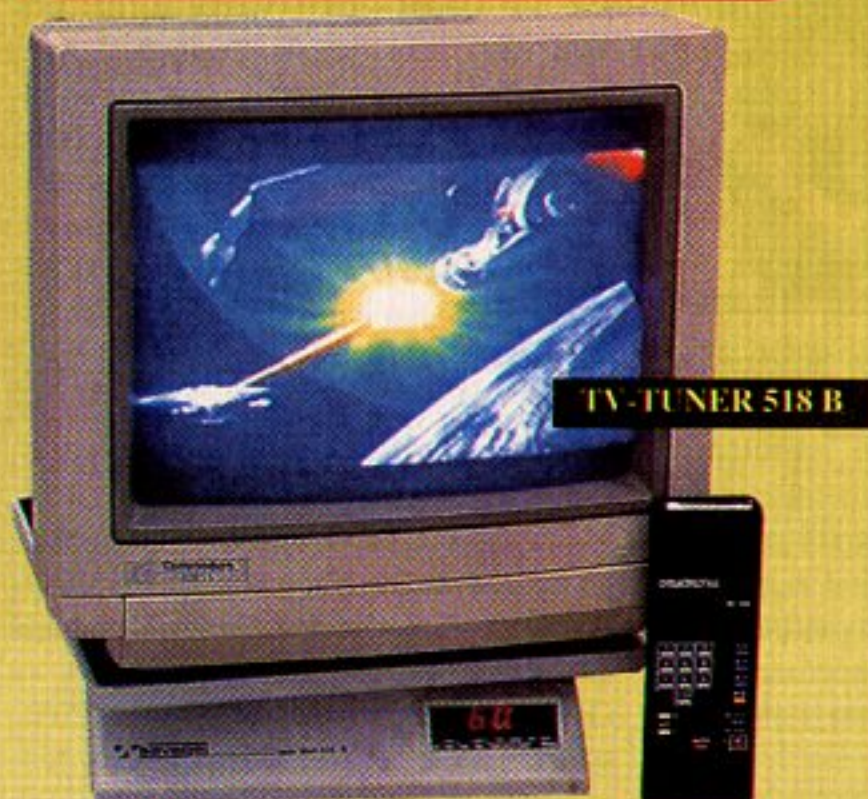
80% 77%

72%	GRAFIK	68%
56%	ANIMATION	54%
78%	MUSIK	70%
72%	SOUND-FX	71%
85%	HANDHABUNG	81%
82%	DAUERSPASS	79%

FÜR FORTGESCHRITTENE

Wer seine Augen liebt, der mutet ihnen besser nur qualitativ hochwertige Hardware zu. Als Fachmagazin für gute Optik haben wir einen kritischen Testblick auf drei neue Sehhilfen der digitalen Art geworfen: einen TV-Tuner, einen VGA-Adapter und einen Multimedia-Monitor.

AKTUELLE VIDEO-HARDWARE



DER FERNSEH-MACHER

Der italienische Hersteller Savage hat scheinbar einen akzeptablen Kompromiß zwischen Preis und Leistung gefunden: Sein rund 200 Mark teurer TV-Tuner 518 B besteht aus einem Monitorschwenkfuß mit eingebautem Fernseh-Empfangsteil, der unter jeder herkömmlichen Videoglote (Philips, Commodore 1084 etc.) Platz findet und diese zum Allroundgerät macht. So weit die Theorie, in der Praxis klappt indessen bloß die Einprogrammierung der bis zu 40 Sender in den nicht kabeltauglichen Tuner, wie sie soll. In Sachen Komfort, Bild- und Verarbeitungsqualität herrscht dagegen das reine Grauen: Das Bild ist verrauscht, kontrastarm und wird am Rand zum Teil von „Grafikfehlern“ entstellt. Die labbrigen Tasten

sind im Nu ausgeleiert, die Verbindung zwischen Sockel und Monitor erfolgt über schief sitzende Cinchbuchsen als Mono-Audio und Video-Composite. Und die Suche nach dem Audio-Ausgang zum Anschluß der Stereoanlage verläuft ebenso erfolglos wie die nach mitgelieferten Batterien für die Fernbedienung. Schließlich ist die deutsche Kurzanleitung auch nur für erfahrene TV-Installateure verständlich. Da wundert man sich nicht, daß kein GS- oder CE-Prüfsiegel vorhanden ist und der Netztrafo bald ärgerlich zu brummen beginnt...

Monitor-Stellfuß mit integriertem TV-Tuner zum Anschluß an den Videomonitor.

Preis: 199,- DM
Hersteller: Savage
Bezug: Fa. Omega,
Tel.: 0441/8 22 57

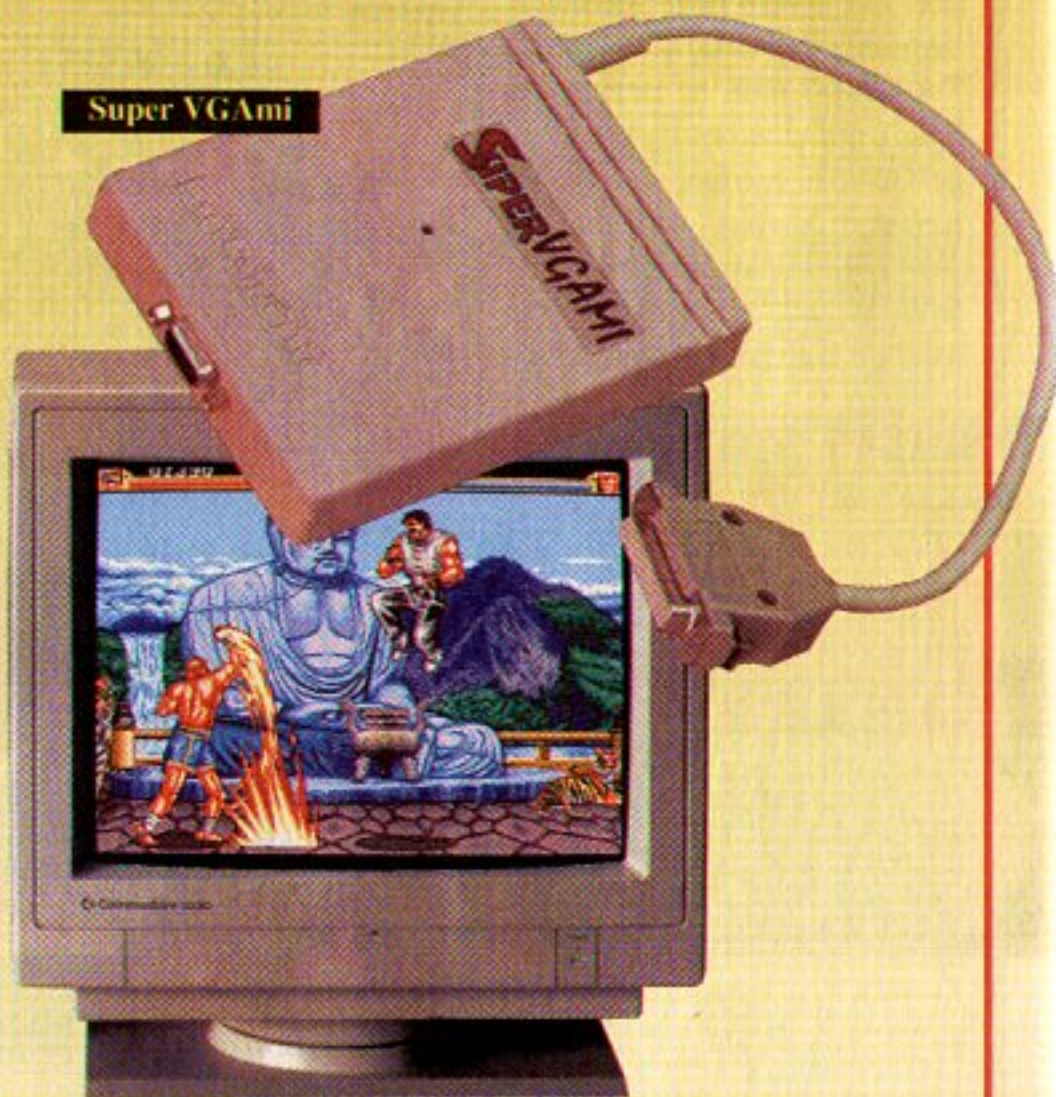
DER GRAFIK-KONVERTER

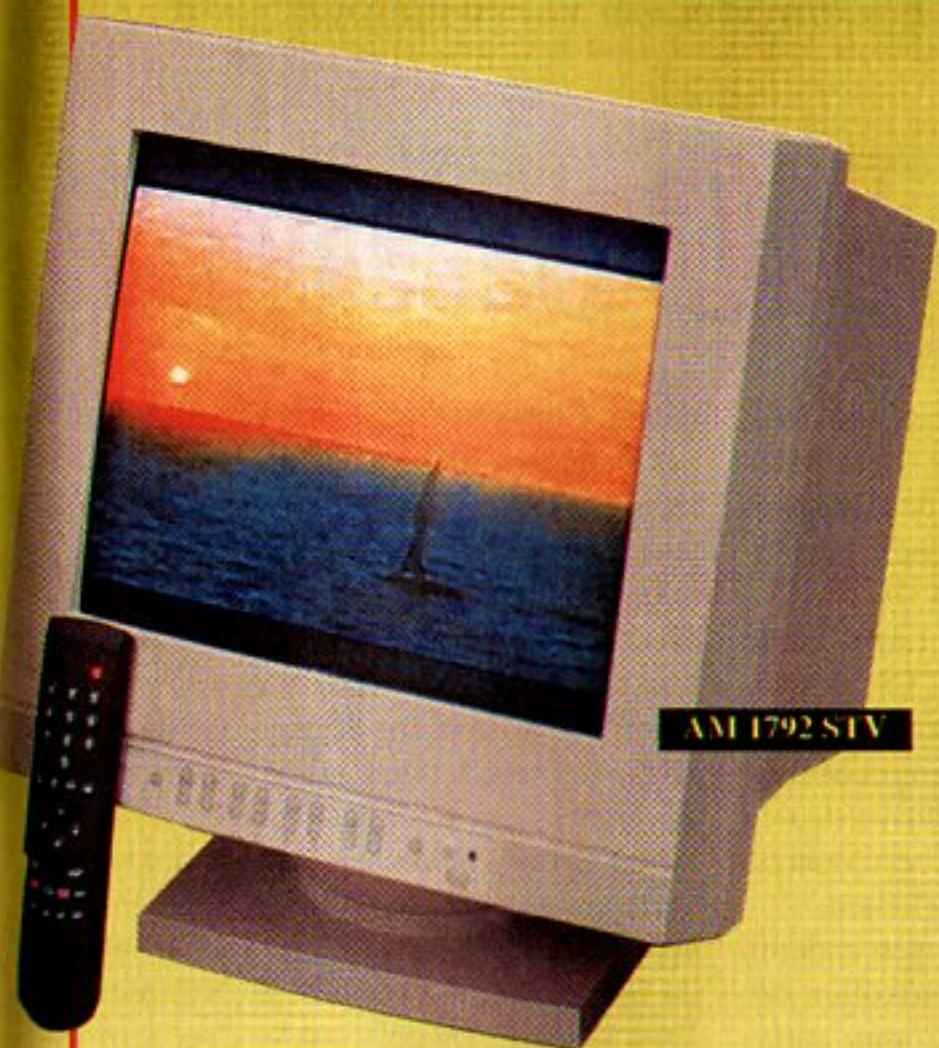
Ebenfalls aus Italien stammt dieser externe Scandoubler für A1200 und A4000: Der Super VGAmi von Cabletronic erlaubt die Benutzung der spieletypischen Grafikmodi wie LoRes und HiRes an einem dafür eigentlich nicht gedachten VGA-Monitor. Und er erledigt diesen Job auch recht ordentlich; die Installation der kleinen Box zwischen dem RGB-Videoport am Amiga und dem Monitor bereitet ebenfalls keinerlei Probleme. Kurz zu den technischen Details: Das Bild wird in der Box zwischengespeichert, aufbereitet und mit der doppelten Vertikalfrequenz (31,5 kHz) weitergeleitet – ohne dieses Tuning würde der VGA-Monitor lediglich wüst flackern. Allerdings werden dabei nur 32.768 Farbtöne

berücksichtigt, wodurch gelegentlich winzige Farbfehler auftreten. Auch das NTSC-Format und einige hochauflösende Grafikmodi erscheinen oft nicht korrekt am Screen; dagegen funktionieren die für Anwendungen wichtigen Productivity-Modi Multiscan72 und Euro72 astrein. Angesichts des hohen Preises von 269,- DM rentiert sich die Sache aber nur bei einem ohnehin vorhandenen VGA-Monitor, sonst ist man mit einem universell einsetzbaren Gerät wie dem M1438S von AT besser bedient.

Externer Scandoubler für A1200/4000, der die Benutzung der gängigen Amiga-Video-Modi an einem einfachen VGA-Monitor ermöglicht.

Preis: 269,- DM
Hersteller: Cabletronic
Bezug: Fa. Omega,
Tel.: 0441/8 22 57





AM 1792 STV

DER MULTI-MONITOR

Der AM 1792 STV von VOB basiert auf einem Nokia-Gerät und kombiniert den 17"-Monitor gleich mit einem Fernseh-Empfangsteil. Mittels RGB-Stecker und Antennenbuchse ist der Anschluß an Amiga und Hausantenne binnen Sekunden erledigt, doch leider fehlt ein Scart-Eingang für die technisch optimale Verbindung zum Videorecorder oder Satelliten-Receiver. Aber das ist praktisch auch schon das größte Manko in diesem Fall.

Die Elektronik beherrscht die wichtigsten Amiga-Grafikmodi (HiRes, LoRes, Productivity etc.), und dabei stören auch kaum blanke Stellen an den Screenrändern; weniger gebräuchliche Modi wie z.B. Double PAL

werden jedoch nicht unterstützt. Der kabeltaugliche TV-Tuner hat Videotext eingebaut, läßt sich per Fernbedienung und Onscreen-Menü leicht programmieren, bietet ausreichend Kanal-Speicherplätze und liefert ein exzellentes Bild. Bloß dem Stereoton fehlt irgendwie die Wucht, und Cinch-Buchsen zum Anschluß an die Stereoanlage gibt's auch nicht. Alles in allem aber ein solides Angebot mit vertretbaren Mängeln – zum allerdings ziemlich stolzen Preis von etwa 1.800 Markern. (rl)

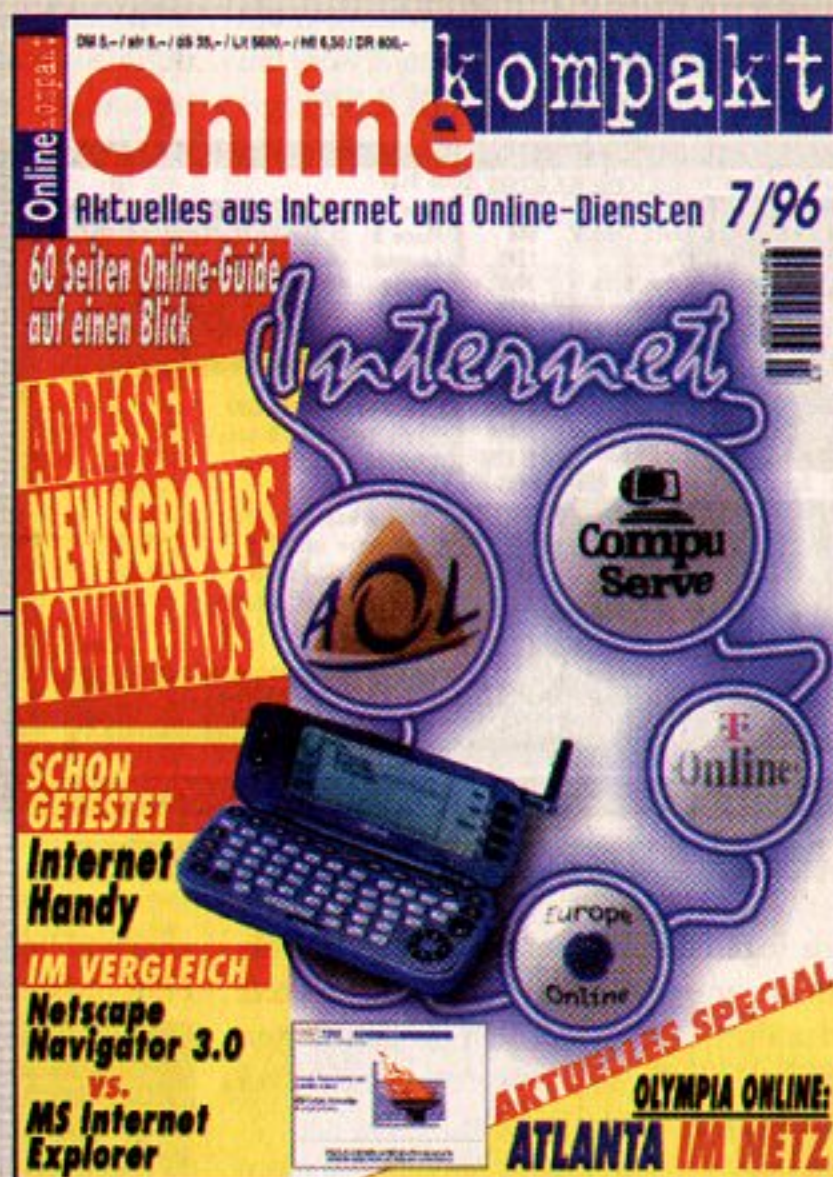
Für jeden Amiga geeigneter Multiscan-Monitor mit hochwertigem TV-Tuner, der alle wichtigen AGA-Grafikmodi unterstützt.

Preis: 1.799,- DM
Hersteller: VOB
Bezug: VOB,
Tel.: 0231/961 02 80

**VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL OK**

NEU

**DER ULTIMATIVE
NETGUIDE FÜR
SURFER**



**REPORTAGEN + NEWS + TESTS
UND VOR ALLEM JEDE MENGE
SITES FÜR JEDEN GESCHMACK
MONATLICH AUF 84 SEITEN**

**AB 28. JUNI FÜR
NUR 5,- DM
AM KIOSK!**

Daß die elektronische Post am Amiga nicht nur per Turbo und „Term“ abgeht, beweist dieses Programm, mit dem sich auch kleine „Freundinnen“ im großen Datenmeer freischwimmen können – ein Modem vorausgesetzt.

TERMINALPROGRAMME UNTER DER LUPE:

NComm

Wie das in der letzten Ausgabe vorgestellte „Term“ ist auch NComm kein kommerzielles Produkt, sondern Giftware. Es genügt also, den Machern ein kleines Präsent zukommen zu lassen, um den regelmäßigen Gebrauch des Progis

Down- bzw. Uploads festgelegt, fehlt noch die Einstellung für den sogenannten Handshake, wie das Abstimmen der beiden Modems nach Verbindungsaufbau genannt wird. Ist die Datenscheuler dazu in der Lage, sollte man RTS/CTS aktivieren, denn erst dieses Verfahren ermöglicht verlustfreien Datenaustausch bei hohen Übertragungsgeschwindigkeiten.

Neben diversen anderen Transferprotokollen beherrscht NComm natürlich auch das schnelle „ZModem“ inklusive Auto-Download- und -Upload-Option. Im digitalen Telefonbuch können zusätzlich Abweichungen von der Grundeinstellung eingetragen werden, um z.B. je nach

haben. Übrigens stehen 46 der Einträge per Pulldown-Menü und zehn via Hotkeys direkt zur Verfügung. Oft verwendete Eingaben finden als Makros auf den doppelt belegbaren Funktionstasten Platz, und auch an eine Scrollback-Funktion wurde gedacht: Alles, was während einer Surfsession am Screen erscheint, läßt sich abspeichern und jederzeit nochmals sichten, damit keine der teils rasant vorbeifliegenden Informationen verlorengeht. Ein besonderes Schmankehl ist die integrierte Scriptsprache; auf ihr basiert auch das enthaltene „NComm Host System“. Damit wird der User zum Sysop seiner eigenen kleinen Mailbox, die u.a. Bereiche für private und öffentliche Mitteilungen, eine Chat-Funktion, die Möglichkeit zum Up- bzw. Download via wählbares Protokoll und vieles mehr bietet.

Kurzum, NComm ist die Alternative für Amigos ohne Turbomotor unter der Haube: Auch mit diesem „Kleinwagen“ kommt man über die Datenautobahn ans Ziel. (st)



Konfigurieren per Pulldown-Menüs

zu legalisieren. Wer es sucht, wird als Besitzer eines Modem-Komplettpakets der Firma TKR auf dem mitgelieferten Silberling fündig, ansonsten muß man eben im PD-Pool angeln.

In puncto Hardware gibt sich NComm anspruchslos, denn via internes Floppy-Laufwerk ist es bereits auf einem A500 mit 512 KB RAM startfähig – mit Blick auf die Telefongebühren und zugunsten von mehr Komfort seien eine Festplatte und eine Extraportion Speicher jedoch dringend empfohlen. Im Gegensatz zu „Term“ liegen hier sowohl das Programm als auch die diversen Dokumentationsfiles komplett in Englisch vor, was Gelegenheitssurfer angesichts der auf das Notwendigste beschränkten Konfigurationsmöglichkeiten über Pulldown-Menüs aber sicher verschmerzen können. Hat man die Baudrate, 8-Farben-ANSI-Emulation, den Zeichensatz sowie die Pfade für

angewähltem Ziel IBM- oder Amiga-Font für stets korrekte Umlaute parat zu



Das digitale Telefonbuch

So kann die eigene Mailbox aussehen



IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantwortl.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Düy

Redaktion
Die Albers (ole)
Manfred Düy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)

Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (msh)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Alan Bunker
Barbara Grohmann
Manuel Semino

Redaktionsassistenten
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (I/96)
Verbreitung: 95.190



Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

Abo-Verwaltung
Angie Haberer

Layout
Profit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Düy
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
NEO/Croteam/Black
Legend/Profit Studio

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Profit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

Amiga (alle Systeme)

Aquatic Games	DA	19,95
Aufschwung Ost	DV	29,95
Bard vs the world	DA	24,95
Bling! (2 MB + Festplatte)	DV	77,95
Black Viper	DV	64,95
Bomb Mania	DV	36,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	52,95
Cannon Fodder 2	DA	57,95
Caribbean Disaster	DV	69,95
Cedric	DV	62,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Civilization	DV	39,95
Crash Dummies	DA	24,95
Colonization	DV	74,95
Combat Air Patrol	DA	39,95
Der Boss	DV	39,95
Der Produzent	DV	74,95
Der Reeder (1.5 MB)	DV	46,95
Desert Strike	EV	29,95
Dune 2	EV	28,95
Erben der Erde	DV	52,95
F-117A Nighthawk	DA	39,95
Fields of Glory	DV	39,95
Flight of the Amazon Queen	DA	67,95
Formula 1 Grand Prix	DA	39,95
Formula 1 World		
Champ. Edition (1.5 MB)	DA	56,95
Gloom Deluxe	DA	V.mö.
Gunship 2000	DA	39,95
Hanse - Die Expedition	DV	41,95
Hattrick	DV	69,95
Hillsea Lido	DV	V.mö.
Jaktar - Der Elfenstein	DV	49,95
Kampf um die Krone	DV	74,95
Lollypop	DA	39,95
Lothar Matthäus	DA	19,95
Lothar Matthäus Super Soccer	DV	24,95
Mad News (1.5 MB + Festplatte)	DV	48,95
Mad News Extrablatt	DV	34,95
MAG!!!	DV	74,95
Megarts Hockey	DV	36,95
Nemac IV (2 MB)	DV	44,95
Odyssey	EV	29,95
PGA Tour Golf Plus	EV	29,95
Piracy on the High Seas	EV	29,95
Pole Position - F1 Teamchef	DV	82,95
Red Baron	DA	28,95
Road Rash	DA	29,95
Samba Partie	DV	77,95
Sensible World of Soccer 95/96	DA	44,95
Shadow Fighter	DA	46,95
Sim Classics		
(Sim Ant, City & Earth)	DV	71,95
Soccer Stars		
(Anstoss, FIFA Soccer, Kick Off 3)	DV	59,95
Spherical Worlds	DV	82,95
Super Skidmarks	EV	53,95
Super Tennis Champs	DA	V.mö.
Syndicate	EV	28,95
UFO	DV	39,95
Whale's Voyage 2	DV	65,95
Wheelspin	DA	57,95
Worms	DA	56,95
Worms Reinforcements	DA	V.mö.
Zeewolf 2	DA	V.mö.
Zeppelin	DV	29,95

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	59,95
2 MB-Erweiterung für Amiga 500	179,00
2. Laufwerk 3,5"	99,95

Amiga Control Pad	22,95
Amiga Joystick	29,95
Amiga Maus	24,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Amiga 1200

Alien Breed 3D	DA	56,95
Alien Breed 3D II - The Killing Grounds	DA	69,95
Bling! (3 MB + Festplatte)	DV	82,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	74,95
Chaos Engine 2	DA	69,95
Coala	DA	49,95
Der Produzent	DV	74,95
Der Reeder (2 MB)	DV	46,95
Der Seelenturm	DV	32,95
Dungeon Master 2 (2 MB)	DV	76,95
Erben der Erde	DV	37,95
Fears	DA	69,95
Hanse - Die Expedition (2 MB)	DV	41,95
Kampf um die Krone	DV	74,95
MAG!!!	DV	74,95
Pinball Illusions	DA	59,95
Pinball Prelude	DA	V.mö.
Primal Rage	DA	56,95
Roadkill	EV	49,95
Sim City 2000	DV	71,95
Slam Tilt	DA	44,95
Speris Legacy	DA	56,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	39,95

CD 32

Alien Breed 3D	DA	56,95
Erben der Erde	DV	49,95
Fears	DA	69,95
Speris Legacy	DA	56,95
Worms	DA	56,95

MEGA - HITS

Alien Breed 3D Teil 2	DA	69,-
Bundesliga M. Hattrick	DV	53,-
MAG!!!	DV	75,-
Nemac IV	DV	45,-
Pole Position	DV	83,-
Primal Rage	DA	57,-
Samba Partie	DV	78,-
Slam Tilt	DA	45,-
Worms	DA	57,-

Hardware
& Zubehör

DAS JOKER-IMPERIUM

DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF: AMIGA VS. PC

**Kicker-Cup und PC-Parlament sind tot, lang lebe das Joker-Imperium! Oder anders gesagt:
Wir präsentieren allen Amigos und DOSisten ein brandneues Postspiel um intergalaktischen Handel und Wandel, Aliens und mehr.**

Über Jahre hinweg erfreuten sich die Postspiele der Magazine PC Joker („PC-Parlament“) und Amiga Joker („Kicker-Cup“) großer Beliebtheit, doch nun war die Zeit reif für etwas Neues: In einem strategischen Papierkrieg der kosmisch-komplexen Art sollen die Leser der beiden Hefte fortan quasi gegeneinander antreten, weshalb diese Seiten auch hier wie dort zu finden sind – mögen die Besseren gewinnen!

DIE REGELN

...sind grundsätzlich ganz simpel: Amiganer und PC-Fans vertreten in zwei verschiedenen, zufällig generierten Galaxien die Menschen (Heimatsystem Sol) und treffen dort bald auf Aliens, mit denen sie in Krieg oder Frieden leben sollen – unser ausgetüfteltes Score-System sorgt dabei für vergleichbare Positionsbewertungen. Im Gegensatz zu den bisherigen Postspielen werden wir Euch zum Joker-Imperium immer wieder neue Fragen stellen, die Ihr bitte auf einer Postkar-

te beantworten wollt. Wir zählen die Einsendungen dann aus, gehen nach Euren Wünschen vor und lassen die zugrundeliegende Computersimulation anschließend so lange weiterlaufen, bis etwas passiert, was Euer Eingreifen erfordert. Auch wenn dabei mal längere Perioden übersprungen werden, verpaßt Ihr also nichts. Auf diese Weise werden sich ungleichzeitige Entwicklungen nicht vermeiden lassen, bei denen mal die eine und mal die andere Gruppe ein paar Jahrzeh-

bzw. Runden voraus ist. Aber das betrachten wir als Vorteil, denn nichts ist doch so spannend wie die Ungewißheit, was wann wo geschehen mag...

Und natürlich wird es auch wieder in jeder Ausgabe etwas zu gewinnen geben, denn unter allen Einsendern verlosen wir z.B. diesmal:

„UFO: Enemy Unknown“ für den Amiga

„Die Höhlenwelt Saga“ für den PC

DIE AUSGANGSLAGE

Obwohl beide Teams in verschiedenen Galaxien daheim sind, sind die Startpositionen gleich: Anno 2300 beherrscht Ihr eine erdähnliche Welt namens Sol, die bis zu zehn Milliarden Menschen Platz bietet – im Augenblick ist jedoch erst die halbe Kapazität ausgelastet. Der Staatsetat beträgt pro Jahr und Zug 56 Milliarden Credits, von denen nach Abzug der Fixkosten 43 Mrd. auf fünf Bereiche zu verteilen wären: Raum-

schiffbau, Verteidigungsforts, Industrieentwicklung, Ökologie und Forschung. Die Gelder, die in den Forschungsetat gehen, müssen nochmals verteilt werden, und zwar auf die Gebiete Computertechnologie, Bauwesen, Schutzschirme, Planetologie, Antriebstechnik und Waffen – genauere Erläuterungen findet Ihr unter der Rubrik „Was ist was?“ Beide Gruppen verfügen zu Beginn über zwei ERKUNDER und ein

KOLONIESCHIFF, das zu einer beliebigen, bis zu drei Lichtjahre entfernten Sonne geschickt werden kann, um eine neue Kolonie zu gründen – vorausgesetzt, es gibt dort eine bewohnbare Welt. Die ERKUNDER haben sogar eine Reichweite von sechs Lichtjahren, melden jedoch nur, welche Sorte von Planet dort um seine Sonne kreist, und können u.U. auch als vorgeschobene Horchposten eingesetzt werden.

DIE BEIDEN GALAXIEN

In jedem der beiden Sternhaufen hausen (Euer Imperium eingeschlossen) sechs intelligente Rassen, welche die je 24 Sterne unter sich aufteilen müssen. Momentan zeigen wir hier nur die Sonnen, die für Euch auch erreichbar, also höchstens sechs Lichtjahre von Sol entfernt sind. In der AMIGA-Galaxis steht Sol übrigens am östlichen Rand des Sternhaufens, in der PC-Galaxis dage-

gen am nördlichen Rand. Die Farben der Sonnen lassen auf die Planeten schließen, denen man dort begegnen könnte. Gelbe Sterne bieten eine hohe Chance auf erdähnliche Welten, rote und grüne Sonnen liegen ebenfalls noch ganz gut im Rennen. Blaue, weiße oder violette Sterne hingegen verfügen eher über lebensfeindliche (aber häufig rohstoffreiche) Himmelskörper.

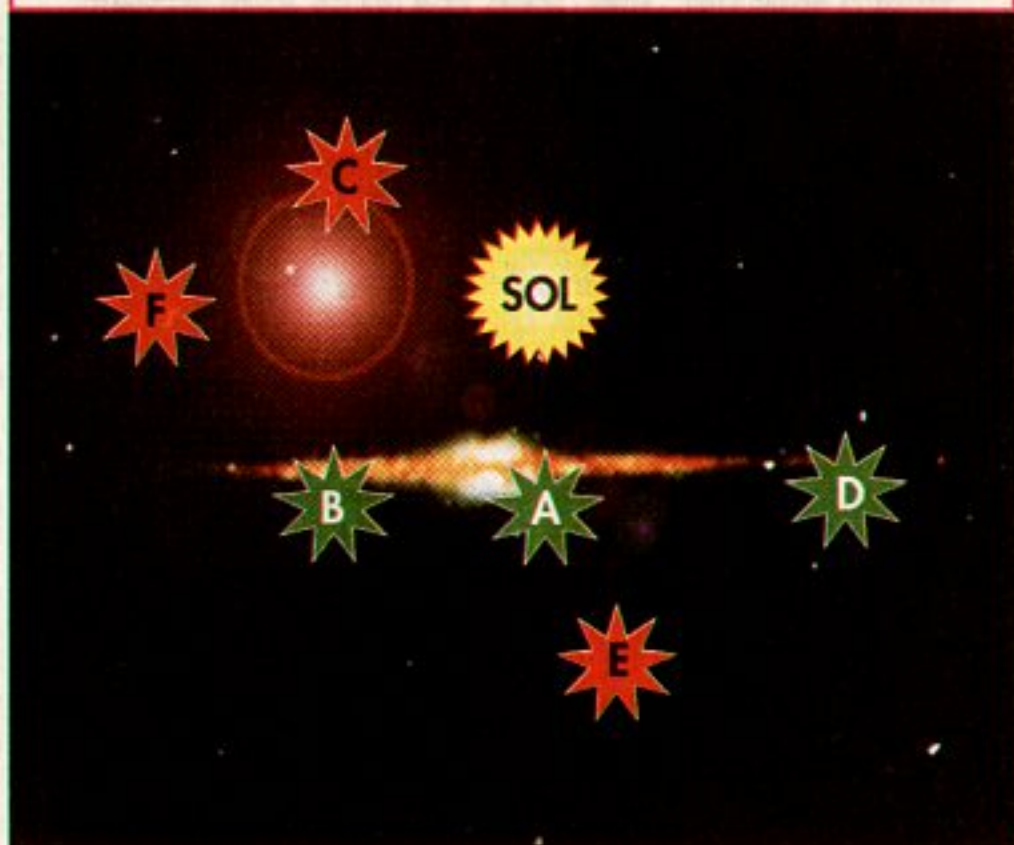
AMIGA-GALAXIS: Die Entfernung zu den Sonnen A, B und C beträgt drei Lichtjahre, D, E und F sind je fünf Lichtjahre entfernt, und G bringt es gar auf deren sechs.

PC-GALAXIS: Stern A ist zwei Lichtjahre entfernt, zu B und C ist man drei Lichtjahre unterwegs, D bringt es auf vier, E auf fünf und F auf sechs Lichtjahre.

AMIGA-GALAXIS



PC-GALAXIS



DIE FRAGEN

Nun also zu den Fragen, wobei Amiganer ein deutliches „AMIGA“ auf ihre Antwort-Postkarte malen, während DOSisten „PC“ drüberschreiben:

- 1) Wie möchtet Ihr Eure Gelder prozentual auf die Bereiche SCHIFFBAU, VERTEIDIGUNG, INDUSTRIE, ÖKOLOGIE und FORSCHUNG verteilen?
- 2) Falls Ihr Schiffbaugelder bewilligt habt, sollen sie für den Bau eines ERKUNDERS, eines JÄGERS, eines

ZERSTÖRERS, eines BOMBERS oder eines KOLONIESCHIFFES verwendet werden?

- 3) Falls Ihr Forschungsgelder bewilligt habt, wie sollen sie prozentual auf die Gebiete COMPUTER, BAUWESEN, SCHUTZSCHIRME, PLANETOLOGIE, ANTRIEBE und WAFFEN verteilt werden?
- 4) Zu welchem Stern wollt Ihr Eure Schiffe schicken? Bitte einzeln aufführen: ERKUNDER 1 zum Stern X,

ERKUNDER 2 zum Stern Y, usw.!

Die Karte schickt Ihr bitte mit Briefmarke und Absender versehen an unser galaktisches Verwaltungszentrum unter der Adresse:

Joker Verlag
„Joker-Imperium“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

WAS IST WAS?

Raumschiffbau

Momentan können gebaut werden:

- 1) Unbewaffnete ERKUNDER, die zehn Mrd. Credits kosten, jedoch über die doppelte Reichweite anderer Schiffe verfügen (nämlich sechs LJ) und drei Hitpoints vertragen
 - 2) Mit einem Laser bewaffnete JÄGER (15 Mrd. Credits; drei HP)
 - 3) Mit einem atomaren Raketenwerfer und drei Lasern bewaffnete ZERSTÖRER (66 Mrd. Credits; 18 HP)
 - 4) Mit zwei atomaren Planetenbomben-Lafetten und zwei Lasern bewaffnete BOMBER (86 Mrd. Credits; 18 HP)
 - 5) Unbewaffnete KOLONISTENSCHIFFE (591 Mrd. Credits; 100 HP)
- Die Baukosten sind kumulativ zu verstehen, wer also pro Jahr bzw. Zug 3 Mrd. Credits in einen JÄGER investiert, wird

ihn nach fünf Jahren in Dienst stellen können. Ein kleiner Tip für den guten Anfang: Momentan sind neue Kolonien am wichtigsten – wer also gleich ein weiteres KOLONISTENSCHIFF baut (auch wenn's teuer ist und lange dauert), der liegt schon mal nicht schlecht im Rennen!

Verteidigungsforts

Die Forts sind bei feindlichen Angriffen sehr hilfreich, dürfen aber im Augenblick noch getrost zurückgestellt werden.

Industrie

Investitionen in die Zukunft sind immer wichtig, also keine Sparpolitik in diesem Punkt!

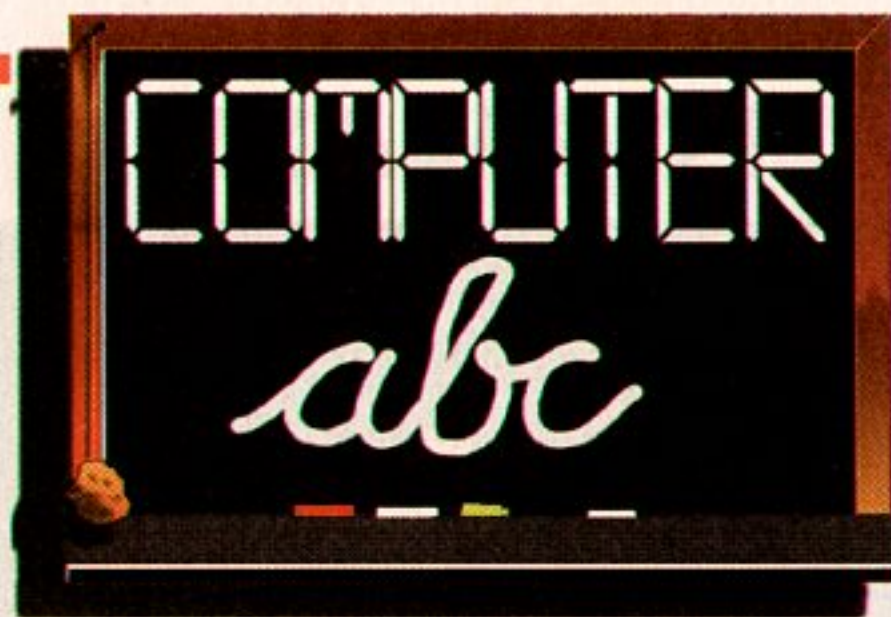
Ökologie

Hört sich unwichtig an, darf aber nicht vernachlässigt werden, weil die Welten sonst durch industriellen Abfall unbe-

wohnbar werden. Im Moment wären genau 36 Prozent der verfügbaren Mittel erforderlich, um jeglichen Müll zuverlässig zu entsorgen.

Forschung

Kann in den allerersten Jahren an die kurze Leine gelegt werden. Der Bereich COMPUTER dient hier hauptsächlich gezielteren Angriffen, die SCHUTZSCHIRME halten natürlich Schaden ab, das BAUWESEN ist wichtig für konstruktive Verbesserungen in Industrie und Schiffbau, PLANETOLOGIE sorgt für höhere Maximal-Bevölkerungen sowie für Technologien, um zunächst unbewohnbare Welten zu besiedeln, ANTRIEBS-TECHNIK verbessert Reichweiten (wichtig!) sowie Geschwindigkeit, und WAFFEN sind halt Waffen.



Typenraddrucker: Wie bei der Typenrad Schreibmaschine besteht das entscheidende Bauteil dieser Drucker aus einem rotierenden Rad, auf dem die einzelnen Lettern sternförmig angeordnet sind. Solche Modelle zeichnen sich durch ein gutes Schriftbild aus, sind dafür aber verhältnismäßig langsam und kapitulieren vor jeder Grafik.

Typographie: die Lehre von den verschiedenen Buchstaben- bzw. Schrifttypen und ihrer (schönen) Gestaltung.

UART: Abkürzung für „Universal Asynchronous Receiver/Transmitter“ – ein Chip, der in seriellen Schnittstellen für den Datentransport zuständig ist.

Überlauf: Wenn man auf einem Taschenrechner, der nur zehn Stellen anzeigen kann, eine Million mit einer Million multipliziert, passiert (bildlich gesprochen) dasselbe wie beim Füllen einer Badewanne mit zuviel Wasser – auch Computer sind gegen solche Überraschungen nicht gefeit.

Übertragungsprotokoll: ein Begriff aus der Welt der DFÜ, dort besser bekannt unter der englischen Bezeichnung „Transfer Protocol“. Das Übertragungsprotokoll legt die gemeinsame Sprache fest, wenn zwei Modems miteinander kommunizieren, und korrigiert nötigenfalls die dabei auftauchenden Übertragungsfehler. In der Praxis weitgehend durchgesetzt hat sich heute das leistungsfähige und sehr fehlertolerante „ZModem“; daneben begegnet man aber auch noch älteren Verfahren wie „YModem“ oder „Kermit“.

Übertragungsrate: Wenn Daten zwischen zwei Rechnern oder zwischen den verschiedenen Komponenten eines Rechners (z.B. CD-ROM und Arbeitsspeicher) fließen, tun sie das mit einer bestimmten Geschwindigkeit – und die bezeichnet man eben als Übertragungsrate. Bei Modems wird diese in bps (bits per second) oder Baud angegeben, ansonsten benutzt man meist die Einheit KByte/s.

Übertragungssicherheit: Vor allem das Telefonnetz ist wegen seiner langen und störanfälligen Leitungen ein traditioneller Feind der einwandfreien Datenübermittlung. Zur Erhöhung der Übertragungssicherheit benötigt man daher spezielle Prüf- und Korrektursoftware, etwa das oben erwähnte „ZModem“.

UMA: eine Abkürzung für „Upper Memory Area“. Es handelt sich dabei um den zwischen 640 KB und 1 MB liegenden Bereich des Arbeitsspeichers bei einem MS-DOS-PC, in dem sich vor allem die Gerätetreiber tummeln.

Umbruch: die Stelle im Text, an der eine Zeile, eine Spalte oder eine Seite endet. Aber auch die Tätigkeit des Druckvorlagenherstellers, der einer Seite mit allen Bildern, richtig platziertem Text etc. das endgültige, druckreife Gesicht gibt, bezeichnet man als Umbruch.

Umgekehrte Polnische Notation: Der polnische Logiker Jan Lukasiewicz (1878 – 1956) hat sich anno 1929 ausgedacht, daß man statt $(2 + 1) \times 5$ auch $21 + 5 \times$ schreiben kann. Tatsächlich benutzen aber bloß einige Ta-

schenrechner und Programmiersprachen wie „Forth“ die von ihm erfundene Schreibweise – weil sich nicht mal Mathematiker an so etwas gewöhnen wollen...

Umkippendes Bit: Mit diesem malerischen Ausdruck bezeichnet man Bits, die (durch Fehler beim Kopieren, Laden etc.) plötzlich nicht mehr so sind, wie sie eigentlich sein sollten. Die Auswirkungen können fatal sein und bis zum Absturz des ganzen Programms reichen.

Undelete: ein DOS-Befehl, der das Löschen von Files rückgängig macht. Das funktioniert natürlich nur so lange, bis die Daten auf der Disk, Festplatte etc. von anderen überschrieben werden.

Undo: das Rückgängigmachen der letzten Aktion. Eine z.B. in Mal- und Textverarbeitungsprogrammen recht populäre Funktion.

Unformat: DOS-Befehl, der (versehentlich) formatierte Festplatten wieder in den vorherigen Zustand zurückversetzt.

Unicos: Abkürzung für „Unix Cray Operating System“, das Betriebssystem der berühmten Cray-Computer – die ja soeben von unseren Büronachbarn Silicon Graphics aufgekauft wurden.

Unisys: ein amerikanisches Unternehmen, das hauptsächlich Computer produziert.

Univac: der erste in Serie hergestellte Computer. Das Teil erblickte 1951 bei Sperry (heute Unisys) das Licht der Welt, kostete eine Million Dollar und wurde immerhin 40mal verkauft!

Unix: in „C“ geschriebenes, multitaskingfähiges Betriebssystem für 16- und 32-Bit-Prozessoren, das insbesondere auf Großrechnern und Workstations eingesetzt wird, in verschiedenen Varianten aber auch auf Personal Computern läuft. Entwickelt wurde es Anfang der siebziger Jahre in den Bell Laboratories.

Untermenü: Wenn man nach der Auswahl eines (Haupt-) Menüpunktes ein weiteres Menü auf den Bildschirm bekommt, ist das ein Untermenü. Anders sieht's in der Gastronomie aus, wo üblicherweise zwischen Chef-, Tages- und Abendmenü unterschieden wird...

Unterverzeichnis: sagt man, wenn einem partout der englische Ausdruck „Sub-Directory“ nicht mehr einfallen will.

Update: das Aktualisieren von Programmen, oft auch „Upgrade“ genannt.

Upload: das Draufladen von Daten, z.B. vom eigenen Computer in eine Mailbox. Gegenteil: Download.

Urlader: ein Winz-Programm, das den Boot-Vorgang beim Starten eines Computers auslöst und das Betriebssystem in den Arbeitsspeicher lädt.

User: englisch für Benutzer, Anwender.

User Interface: die legendäre Benutzerschnittstelle, also der Punkt, an dem sich Mensch und Maschine begegnen. Ein konkretes Beispiel dafür wäre etwa der Joystickport.

Utility: der englische Ausdruck für ein Hilfs- oder Dienstprogramm, des öfteren auch „Tool“ (englisch: Werkzeug) genannt.

V.24: Die in Europa übliche Bezeichnung für die Standardvorgaben an eine serielle Schnittstelle, in Amerika heißt sie „RS232C“.

Variable: veränderliche Größe, Platzhalter („x“).

Vax: 32-Bit-Computerfamilie von Digital Equipment.

VC 20: der 1981 eingeführte Vorläufer des berühmten C64 mit unglaublichen 5 KB Arbeitsspeicher, von dem Commodore seinerzeit rund 1,3 Millionen Stück verkauft hat. Das Kürzel VC steht angeblich für „Volks-Computer“.



RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



FERNSEHEN

Im „BimBamBino“-Special Computer & Technik am **3. Juni** um 10.00 Uhr auf **Kabel 1** stellt Bino ein Computerspiel vor, mit dem Kinder lernen können, wie man sich im Straßenverkehr richtig verhält. Im Mittelpunkt des Programms steht übrigens der bekannte Janosch-Tiger.

Am **5. Juni** um 9.35 Uhr heißt es ebenfalls auf **Kabel 1** „Jetzt kommt Bogus!“. Um an einem Spielchen teilnehmen zu können, schlüpft der Titelheld in einen Computer, der den Störenfried wieder loswerden will – und ihm deshalb mehrere Aufgaben stellt...

Kabel 1 zum dritten: In dem spannenden SF-Spektakel „Time Cop“ darf Jean Claude van Damme endlich unter Beweis stellen, daß er nicht bloß ein paar Kilo Muskelmasse spazierenführen kann. Am **7. Juni** geht es um 20.00 Uhr auf eine bizarre Zeitreise.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Am **1. Juni** um 14.00 Uhr wird auf **3 Sat** in „Neues... der Anwenderkurs“ die Arbeit mit mehreren Mappen, Verweiskfunktion und Zellschutz erläutert. Eine Woche später geht es auf dem gleichen Sendeplatz um die Verknüpfung über mehrere Blätter, Namen und Makros. Ab dem **15. Juni** startet dann eine neue Staffel, deren Folgen zur gewohnten Zeit zu sehen sein werden, und

zwar am **22. und 29. Juni** sowie am **6., 13., 20. und 27. Juli**.

„TM – das Technikmagazin“ des **Bayerischen Fernsehens**, meldet sich in seiner neuesten Ausgabe am **2. Juni** um 13.45 Uhr.

Ebenfalls am **2. Juni** gibt es wieder die „Ratgeber“-Sendung zum Thema Technik, allerdings um 17.00 Uhr und in der **ARD**.

Am **5., 12. und 19. Juni** jeweils um 8.30 Uhr laufen im **Bayerischen Fernsehen** „Telekolleg“-Sendungen zum Thema Digi-Technologie.

Am **9. Juni** um 12.45 Uhr geht es im Jugend- und Technikmagazin des **Bayerischen Fernsehens** wieder „Clip & Claro“ zu.

Die Experten des „Computer-Treff“ im **Bayerischen Fernsehen** besprechen in ihrer Sendung am **10. Juni** um 15.15 Uhr einige besonders empfehlenswerte Grafik-Programme.

Ebenfalls am **10. Juni** steht der Rechenknecht um 21.30 Uhr auf **3 Sat** im Mittelpunkt, und zwar in „Neues... das Computermagazin“.

Wer „Technik als Hobby“ hat, sollte die gleichlautenden Sendungen des **Bayerischen Fernsehens** am **17. und 24. Juni** jeweils um 15.30 Uhr nicht verpassen.

Um Technik geht es auch in der Magazinsendung „HI-TECH“ um 21.30 Uhr auf **3 Sat**, und zwar ebenfalls am **17. Juni**.

„Neues... die Computershow“ ist am **24. Juni** um 21.30 Uhr auf **3 Sat** zu sehen.

„Forscher – Fakten – Visionen“ werden im Wissenschaftsmagazin des **Bayerischen Fernsehens** dem interessierten Laien am **26. Juni** um 20.15 Uhr nähergebracht.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN



Visitenkarten selbst gestalten ist das Thema von Andreas Vohwinkels „Computer Corner“ am **1. Juni** um 10.15 Uhr auf der **Ruhrwelle**.

Am **3. Juni** berichtet **Radio Düsseldorf** um 17.00 Uhr „Bit für Bit“ über neueste Entwicklungen in der Computertechnik. Die nächste Sendung folgt dann am **1. Juli**.

Am **17. Juni** um 11.35 Uhr dreht sich das aktuelle Magazin „Podium“ von **Deutsche Welle-Radio** um die Computerszene.

Jeden Montag um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffh** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls „Chipsfrisch“ kommen immer montags um 17.00 Uhr von **Radio Hamburg** die Bytes über den Äther.

Bei **Radio Mainwelle** treffen sich gleichfalls jeden Montag um 17.40 Uhr Rechnerfreunde in der „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich montags ab 16.30 Uhr gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital“ auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk“ neuen Zündstoff für Computereckler.

Einige kurze Info-Tapes zum Thema werden jeden Mittwoch ab 15.40 Uhr unter der Rubrik „High Tech“ von **Info-Radio** (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB) über den Äther gejagt.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens“ werden am **26. Juni** und am **31. Juli** um 19.00 Uhr in der wöchentlichen Sendereihe „Club on-line“ auf **NDR 2** vorgestellt.

Der „Point-Computerspiel-Tip“ geht jeden Donnerstag zwischen 18.00 und 20.00 Uhr an die Hörer von **SDR 3**.

Guter Rat muß nicht teuer sein – jedenfalls nicht samstags auf **WDR 5** von 10.45 bis 11.00 Uhr im „Ratgeber: Computer“.

Die Sendereihe „Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt jeden Samstag von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

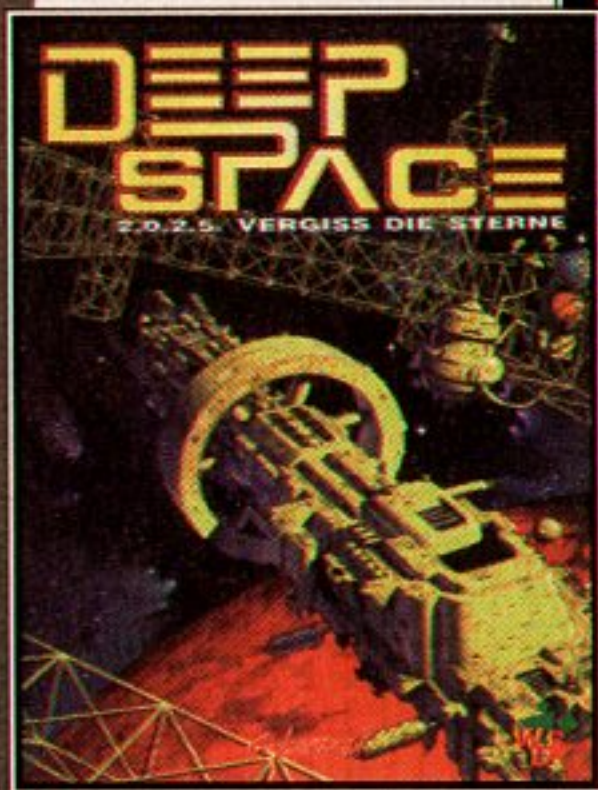
COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafel 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3sat	Tafel 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
VIVA	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
PRO 7	Tafeln 190/191	Computernews

Stromausfall

DEEP SPACE 2025 – VERGISS DIE STERNE

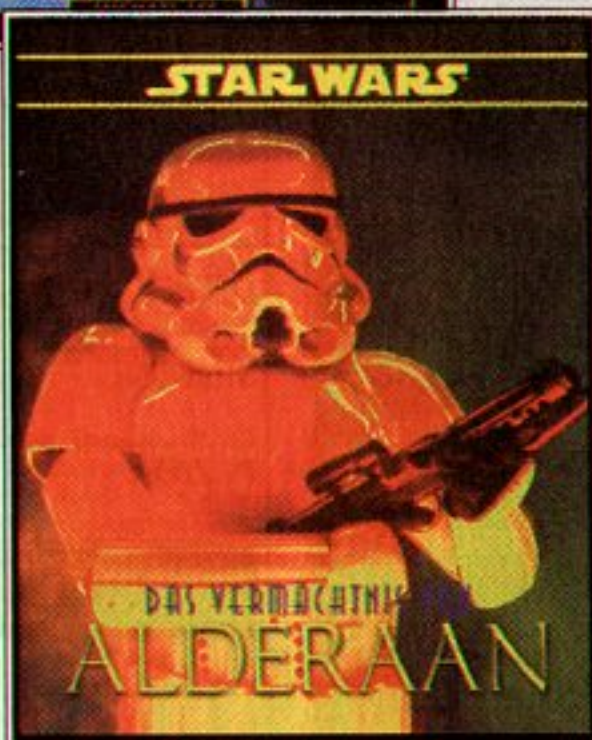
Den Anfang des Reigens macht dieses Quellenbuch zu **Cyberpunk 2020**, und zwar deshalb, weil es sich hier um eine Premiere handelt: Während die verschiedenen Dark Future-Szenarien bislang stets einen großen Bogen um den Weltraum machten, kann man nun auch zwischen den Planeten in der Matrix reiten. Überblickskapitel zum Sonnensystem werden hier ebenso geboten, wie Fragen zu interplanetaren Transporten, Bewaffnung und Kämpfen oder künstlichen Habitaten geklärt werden. Abschließend befindet sich im Lieferumfang gleich noch ein detailliert ausgearbeitetes Abenteuer für mindestens vier Cyberspace-Hacker, bei dem es um die Entführung eines wichtigen Konzerners geht. Oder zumindest zu gehen scheint...



DRACHENJAGD

Wir verweilen noch einen Augenblick im Cyberpunk-Universum, um dieses Abenteuermodul für **Shadowrun**-Spieler vorzustellen. Die Handlung ist dabei durch den Titel ausreichend beschrieben: Es geht darum, der Spur eines Drachens zu folgen, um... am Schluß eine große Überraschung zu erleben. Es gibt lockere Verbindungen zu den älteren Titeln „Mercurial“ und „Fla-

schendämon“, eine Kenntnis dieser Bände ist aber nicht erforderlich. Erfreulich fanden wir die sorgfältige Bearbeitung aller Eventualitäten dieser Geschichte, wie sie etwa in den „Keine Panik“-Abschnitten zum Ausdruck kommt. Hier werden nämlich Hinweise gegeben, was man tun könnte, wenn die Party partout nicht so will, wie sie soll.



DAS VERMÄCHTNIS VON ALDERAAN

Science-fiction zum dritten, allerdings in einem Szenario, wo richtige Helden noch richtige Helden und Prinzessinnen noch

Während der letzten Monate sind

unberührte Jungfern sind: Dieses Abenteuer zum **Star Wars**-Rollenspiel führt die Party in ein mysteriöses Asteroidenfeld, bei dem es sich um die Überreste des Planeten Alderaan handelt. Cineasten wissen, daß diese friedliche Welt einst vom Imperium einfach mal so vernichtet wurde, und jetzt machen Gerüchte von geheimnisvollen Artefakten und seltsamen Geschehnissen die Runde. Wer ihnen also auf den Grund gehen möchte...



DIE VÖLKER EARTHDawns, BAND 2

Nun noch ein Happen für die Freunde gediegener Fantasy. Nach dem schon länger erhältlichen ersten Teil der Earthdawn Völkerkunde folgt nun Band zwei mit ausführlichen Beschreibungen zu einigen besonders exotischen Rassen. Das wären vor allem die sogenannten „Obsidianer“, die beim ersten Hinschauen aus purem Stein zu bestehen scheinen. Doch auch Orks, Trolle und Zwerge sind hier abgehandelt, und zwar in einer Art und Weise, die weit über übliche Rassenbeschreibungen bei Fantasy-Rollis hinausgeht. Lebensart, Kultur und Mythen, Sprache, das Verhältnis zu anderen **Earthdawn**-Bewohnern und vieles mehr findet sich hier, genau wie ein paar Erweiterungsregeln.





HÖLLISCH GUT

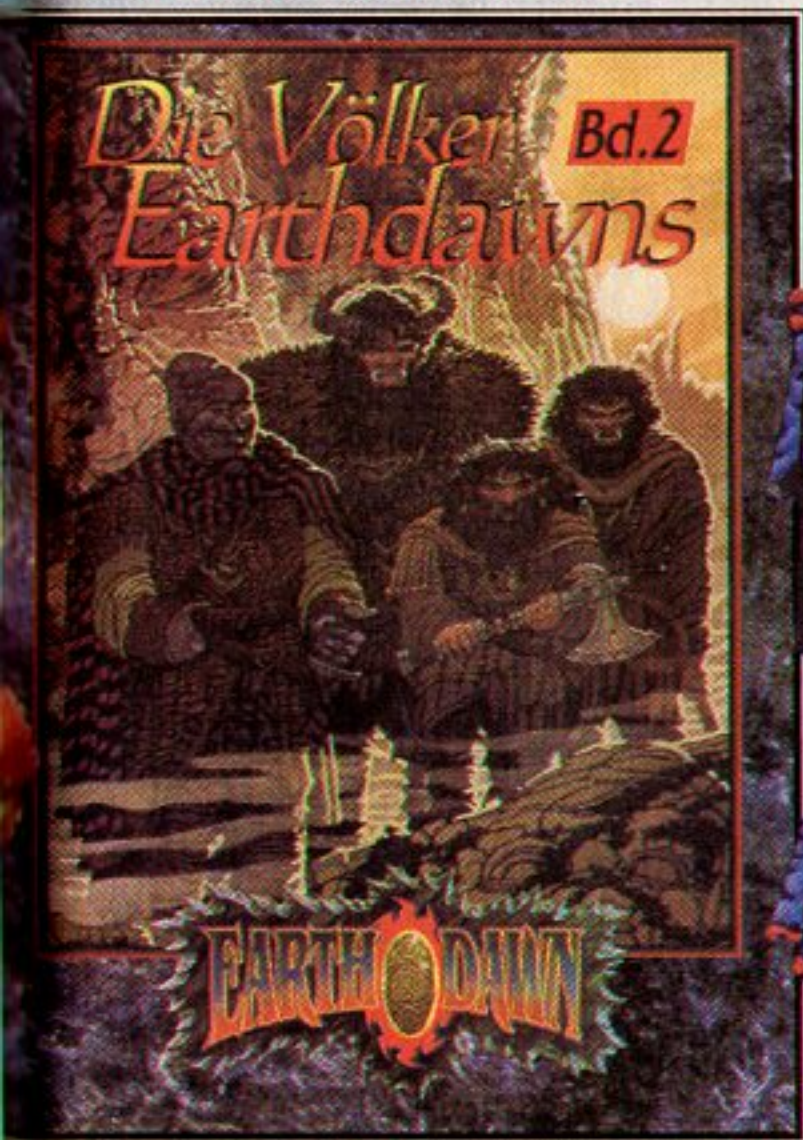
Zum bösen Schluß sei diese Ergänzung zum satirischen Doppel-Rolli **In Nomine Satanis/Magna Veritas** nicht verschwiegen. Enthalten sind ein Sichtschirm für den Spielleiter, zwei Mini-Abenteuer sowie je 16 Charakterbögen zu „In Nomine...“ bzw. „Magna Veritas“. Ja, Hölle auch!

DIE VERLOSUNG

Wie üblich verlosen wir wieder unsere Rezensionsexemplare – diesmal unter allen Einsendern, die uns auf einer Postkarte mitteilen, welchen Ergänzungsband sie gerne hätten und warum ihnen das dazu-

gehörige Rollenspiel besonders gut gefällt. Die Antworten, die uns besonders gut gefallen, erklären wir zum Sieger, aber natürlich nur, wenn ein leserlicher Absender vorhanden ist. Wer letztes Mal was gewonnen hat, klärt ein Blick in die Gewinner-Rubrik, während wir Euch hier und heute abschließend noch über die korrekte Teilnahmeanschrift aufklären – und einen verregnet... äh, verspielten Sommer wünschen! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



TECHNISCHE DATEN

Deep Space 2025: 128seitiger Softcoverband, farbiger Titel, reichlich SW-Illustrationen, **Preis:** 37,50 DM, **Bezug:** Welt der Spiele, Am Martinszehnten 5, 60437 Frankfurt

Drachenjagd: 64seitiger Softcoverband, farbiger Titel, viele Illustrationen sowie Kartenmaterial in Schwarzweiß, **Preis:** 24,80 DM, **Bezug:** Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath

Alderaan: Gehefteter Softcoverband mit 64 Seiten, farbiger Titel, Illus und Kartenmaterial in Schwarzweiß, **Preis:** 24,80 DM, **Bezug:** siehe „Deep Space 2025“

Die Völker Earthdawns: 124seitiger Softcoverband, farbiger Titel und teils auch farbige Illus, **Preis:** 49,80 DM, **Bezug:** siehe „Drachenjagd“

Höllisch gut: Eingeschweißte Supplements verschiedenen Formats, **Preis:** 22,- DM, **Bezug:** Mario Truant Verlag, Kaiser-Wilhelm-Ring 85, 55118 Mainz

JOE MEINT:



Bei **Cyberpunk 2020** handelt es sich um ein sehr tabellenhaltiges Rollenspiel, das mehr Regelkenntnis erfordert als etwa der thematisch verwandte Schatten-

läufer, dafür aber ein ausgefeilteres Matrix-Handling bietet. Beim populären **Shadowrun** wiederum sind starke Fantasy-Elemente integriert, die zwar erstaunlich gut in die Handlung passen, aber trotzdem Puristen abschrecken mögen. **Star Wars** sollte wohl jedem ein Begriff sein – das dazugehörige Rollenspiel läßt sich verhältnismäßig leicht in den Griff bekommen, was weniger an mangelnder Komplexität als vielmehr an den ausgefeilten Regeln liegt: Glückwunsch an die Autoren! **Earthdawn** ist ein atmosphärisch dichtes Fantasy-Szenario mit Horror-Elementen. Nicht unbedingt ganz einfach, vor allem nicht in den Kämpfen, die man am besten mit Zinnfiguren ausficht. **In Nomine.../Magna Veritas** kann hingegen nicht mit normalen Maßstäben gemessen werden, denn man übernimmt hier den Part des Himmels oder der Hölle und muß bereit sein, dem Thema satirische Dimensionen abzugewinnen. Nicht jedermanns Sache, aber bissig und originell.

COIN OP

Ein Kessel Bunes für den Sommer: Neben knallharten Spielhallentests gibt's diesmal auch wieder fun- und actiongetränkte Tips zum Thema „Zocken unter fremden Sternen“ – etwa für einen saurierstarken USA-Trip.



KILLER INSTINCT

Die Zusammenarbeit der Videospielegiganten Nintendo und Midway trug erneut Früchte, und zwar in Form der Fortsetzung eines vielbeachteten Prügel-Hits. Da dieses Spektakel zudem in einer 1:1-Version den Verkauf von Nintendos kommander 64-Bit-Konsole anheizen soll, legten sich Grafiker und Gamedesigner auch mächtig ins Zeug: Die frisch reno-

vierten Hintergrundbilder glänzen nun mit tollen Panorama-Effekten, und die realistischen Animationen der um ihre Lichteffekte bereicherten Kämpfer wurden mit Hilfe eines aufwendigen Renderverfahrens perfektioniert. Auch spieltechnisch ließen sich die Hersteller einiges einfallen, etwa neue Charaktere wie z.B. den Werwolf oder auch herumliegende

Objekte, welche eingesammelt und als Waffe verwendet werden können. In mancherlei Hinsicht setzt diese Keilerei also neue Maßstäbe und zeigt, was sich aus 64 Bit und einem 3D-Chip so alles herauskitzeln läßt. Bleibt nur zu hoffen, daß unsere RISCante „Freundin“ bei Erscheinen mit einem ähnlichen Renommiergame verwöhnt wird.

SUPER FOOTBALL CHAMP

Pünktlich zur EM im Land des Render..., äh, Rinderwahnsinns präsentiert uns Taito dieses neue Arcade-Soccer. Und im Gegensatz zu den meisten anderen Spielhallenkickern gibt es bei diesem Gerät neben dem Gebolze auch jede Menge taktische Feinheiten: Zum einen kann man sich für offensives oder defensives Spiel entscheiden, zum anderen darf dem Team ein „Ace Player“ zugewiesen werden – diese Ballartisten sind in acht Sorten mit individuellen Stärken vorrätig. Nachdem man sich

für eine von zahllosen Nationalmannschaften entschieden hat, können die einzelnen Polygon-Kicker noch individuell in Haut- und Haarfarbe variiert werden. Auf dem Rasen geht es dann dreidimensional und superflüssig zur Sache, wobei sich tolle Schwenks und schnittige Zooms ergeben. Und am Ball läßt sich mit der Dreibuttonsteuerung schließlich so gut wie alles bewerkstelligen; neben Dribblings, Schüssen und Fouls sind sogar Schwalben drin. Kurzum, hier wartet das Arcade-Tor des Monats!



CYBER COMMANDO



Im Sinne einer breiten Angebotspalette sorgt Namco nun noch mit dieser futuristischen Verfolgungsjagd vom Allerfeinsten für das Wohl der Ballerfreaks. Mit seinem Vehikel fliegt man hier durch ein traumhaft gerendertes und voll texturiertes SF-Ambiente, um per Laser oder Rakete die Schaltkreise feindlicher Roboter zu zerbröseln. Auf dem Radar kann man sich dabei stets einen Überblick über die Aktivitäten des Bodenpersonals verschaf-

fen, während die Steuerung über zwei Joysticks (einer davon für den Schub) gar prächtig von der Hand geht. Vor allem den spektakulären Manövern in Schluchten merkt man deutlich an, daß das ganze Know How und die Grafik-Power aus renommierten Autorennen wie „Ridge Racer“ in diesen Baller-Flugi gesteckt wurde: Wer sich freiwillig für das Himmelfahrtskommando meldet, wird (nicht nur) mit superber Präsentation belohnt.

KURIOS & VIRTUOS

Mit **Strikes'n Spires** hat Gottlieb eine originelle Mischung aus Bowling und Pinball in die Spielhalle gestellt: Mit überdimensionalen Flipperkugeln sind hier möglichst viele Kegel abzuräumen, wobei in einem Turniermodus auch mehrere Teilnehmer gleichzeitig um Punkte kullern dürfen. Nicht minder ausgefallen ist **VR Home Run Derby**, ein Baseball-Si-

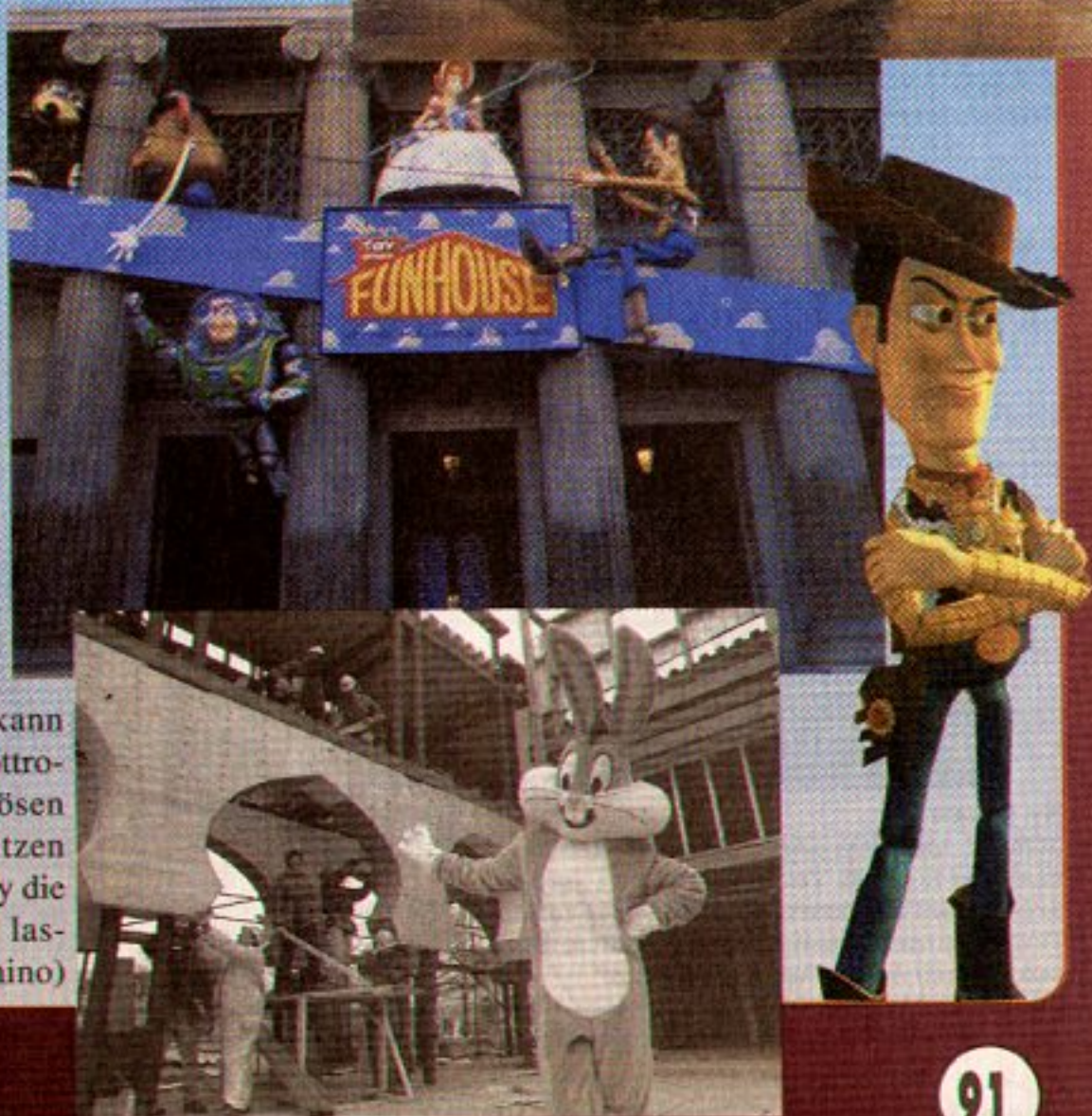
mulator für die Fans des amerikanischen Kultsports. Dabei nimmt man einen speziellen Schläger zur Hand, der Schwung und Geschwindigkeit in Bits und Bytes umwandelt – das Ergebnis der sportlichen Mühen ist dann am Bildschirm ganz traditionell zu sehen, also mit animierten Sprites und aus wechselnden Kameraperspektiven. Dieses interessante Konzept soll demnächst übrigens auch für Golfer und sogar Fußballer umgesetzt werden.

SOMMER, SONNE & DINOSAURIER

Wer nicht warten will, bis „Jurassic Park 2“ nächstes Jahr in die hiesigen Kinos kommt, der sollte sich einen Abstecher über den großen Teich nach Hollywood gönnen. Wir berichteten ja schon vor einiger Zeit über den „echten“ **Jurassic Park**, der dort bei den Universal Studios gebaut wird. Inzwischen hat das Giganto-Projekt konkrete Formen angenommen und soll diesen Sommer seine Pforten öffnen: Die Besucher werden in Booten durch eine aufwendig gestaltete Urzeitlandschaft geschleust und können sich mit lebensgroßen, voll beweglichen Riesenechsen vergnügen. Man beobachtet also friedliche Brontos beim Weiden, stürzt Wasserfälle hinab und genießt die Gänsehaut, wenn der T-Rex sein Gastspiel gibt. Ein weiteres Vergnügungscenter zum Film eröffnet nun (natürlich ebenfalls in Hollywood) Disney mit dem **Toy Story Funhouse**. Auf 280 Quadratmetern werden hier die haarsträubenden Abenteuer von Buzz Light-

year und Cowboy Woody, den Helden des ersten komplett computeranimierten Kinostreifens der Welt, nachgestellt – in realistischen und bewegten Nachbauten des Kinderzimmers, bei Bühnenshows, in Woodys Westernbar, reichlich Videospielen und Simulationen rund um die filmreife Spielzeugwelt.

Last not least macht aber auch Deutschlands größter Vergnügungspark, die **Warner Brothers Movie World**, deutliche Fortschritte, wie man anhand des brandaktuellen Schnappschusses erkennen kann. Es muß also gar nicht immer Amerika sein, denn ab 30. Juni kann man sich auch in Bottro-Kirchhellen von bösen Gremlins naßspritzen oder von Bugs Bunny die Ohren langziehen lassen... (Manuel Semino)



KEIN TRICK, SONDERN DER NEUE JOKER: AB 26. JULI AM KIOSK

Kaum zu glauben, was die Ausgabe für August/September wieder alles zu bieten hat: die neuesten News und heißesten Previews, die kompetentesten Tests und Specials, geprüfte Lösungshilfen, hinterfragte Interviews und und und!

NEUE GAMES

Hier eine Liste anstehender und vielversprechender Titel, die für sich selbst sprechen.

CHAOS ENGINE 2 (Actionstrategie)
DOUBLE AGENT (Splitscreen-Spektakel)
FIGHTIN' SPIRIT (Kampfsport)
LEGENDS (Actionrolli)
POLE POSITION (Sportmanager)
STAR FIGHTER (Space-Action)
VIRTUAL RALLY (Rennsport)
WORMS REINFORCEMENTS (Actionstrategie)



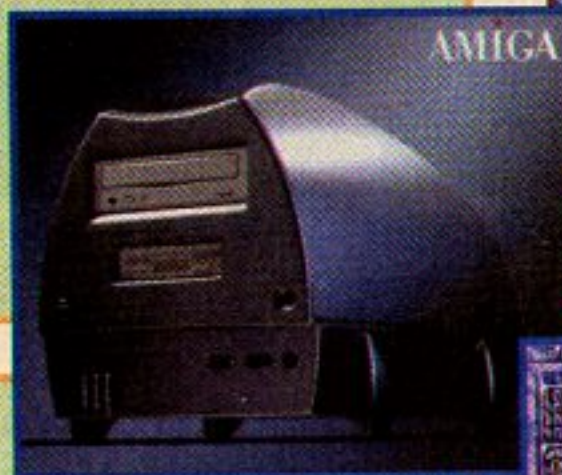
NEUE SPECIALS

Drückt die Daumen: Mit etwas Glück können wir Euch in der kommenden Ausgabe bereits einen ersten Blick auf den **AMIGA WALKER IN DER ENDVERSION** präsentieren!

Auf alle Fälle werden wir in einem Messebericht live von der **E3 IN LOS ANGELES** über sämtliche Amiga-Neuheiten berichten.

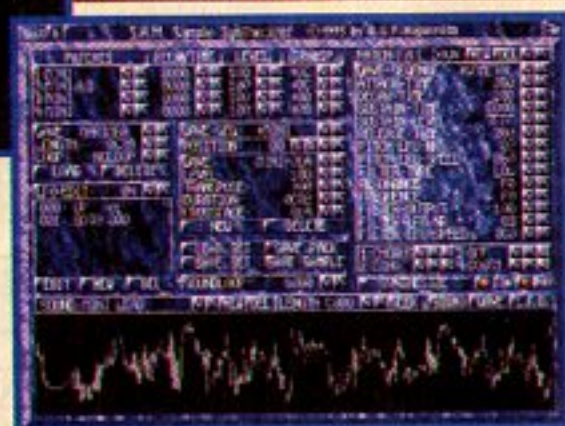
Das beliebteste Musik-Tool der Demo-Szene im Test: **S.A.M. - DER SAMPLE SYNTHESIZER**.

Alles über den TV-Kult: Ein Blick hinter die Kulissen von **BABYLON 5: SCIENCE-FICTION AUS DEM AMIGA**.



NEUES HEFT

Kurzum, wer am 26. Juli nicht am Kiosk ist, der verpaßt das Beste dieses Sommers! Es sei denn, er würde noch heute sein Abo ordern, denn dann liegt die kommende Doppelausgabe sogar schon ein paar Tage eher im Briefkasten – **MITSAMT Preisvorteil und EINEM VOLL SPIELBAREN LABYRINTH AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“!**



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware Blücherstraße 24 Postfach 1113 46397 Bocholt Tel.: 02871/183088	Rushware Bruchweg 128-132 41564 Kaarst Tel.: 02131/6070
Bomico Am Südpark 12 65451 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Software-Store Ditzingen Münchingerstraße 30 71254 Ditzingen Tel.: 07156/951212
GTI Zimmersmühlenweg 73 61440 Oberursel Tel.: 06171/85934	Stefan Ossowskis Schatztruhe Tel.: 0201/788778
Joysoft Aachener Str. 1004 50858 Köln Tel.: 0221/9486100	Wial Versand Liegnitzerstraße 13 82194 Gröbenzell Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

Amiga Soft- & Hardware	14, 15	Prolit Studio	75
Amtrade	61	Schatztruhe	33
Bachler	81	Software-Store Ditzingen	49
Bühler	49	Telmex Engineering	47
Data House	49	Vesalia	65
Eagle Computer	51	Wial	23
HK Computer	71		
HP Computer	27		
Joker Verlag	24, 26, 29, 55, 68, 79	Poster: Time Warner	
Joysoft	41	Poster: NEO	
Mallander	2, 9, 10, 11		
Media Point	21		
Pawlowski	95, 96		
Quicksoft	25		

Der Schweizer Auflage liegt ein Prospekt der Firma Frizz, der Abo-Auflage ein Prospekt des Interest Verlags bei.

Amiga-Power-Schnellversand

Strategiespiele (alle Amiga)

S01 Fußballmanager (nur A500) für Fußballfans	6,50
S02 Xytronic Weltraum-Handelspiel	6,50
S03 Imperium Romanum Strategiespiel	6,50
S05 Imperium Strategiespiel um Macht	6,50
S13 Risk Risiko-Computerversion	6,50
S19 Moria Fantasy-Grafikabenteuer	6,50
S21 Zerg Fantasy-Grafikabenteuer Nr. 2	6,50
S25 Der Energiemanager Energiesparspiel	6,50
S26 Battleforce Kampf der Giganten	6,50
S36 Das Erbe das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
S41 Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe!	6,50
S41a Lösung zu "Erbe 1+2"	6,50
S47 Ahoi 2.01 Schiffe versenken	6,50
S55 Korn 1.0 Handelssimulation a la Kaiser	6,50
S57 BattleLand Panzerkampfsimulation	6,50
S62 Nukes 'R'Us Moderne Risiko-Variante!	6,50
S88 Tomcat 7 Disketten umfassender Flugsimulator, 2MB und Festplatte erforderlich. Diskversion aus dem Aminet	35,00

PDA033

Strategiespiele

Das Paket enthält 6 Programme:
Feldherr, Kaiser 2, Imperium, Hanse 2, Bull Run (US-Bürgerkrieg) und Korn (Handelssimulation im Kaiserstil) DM 25,-

S91 German Trucking Managen Sie eine Lkw-Flotte	10,00
F001 Tom's Imbiss Imbissmanager-Spiel	6,50

Brett-, Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S18 Backgammon	6,50
S27 Mensch ärgere Brettspielumsetzung	6,50
S30 Schach	6,50
S34 Glücksrad 2.0 Bekanntes Quizspiel	6,50
S48 SuperKniffel Spannendes Würfelspiel	6,50
S54 Mühle und Dame 2 beliebte Brettspiele	6,50
S56 17 + 4 bekanntes Kartenspiel	6,50
S59 Poker Computerumsetzung des Spiels	6,50
S60 Skat beliebtes Kartenspiel	6,50
S64 Kreuzwort 2.00 Amiga-Kreuzworträtsel	6,50
S72 Monopoli beliebtes Brettspiel	6,50
S73 MahJongg 1.5 Amiga-Version des Klassikers	6,50

Klassiker/ Dauer- brenner (alle Amiga)

S08 Missile Command Städteverteidigung	6,50
S17 Flaschier Das Werner-Game (Klick 1.3)	6,50
S53 PowerTetris Herabfallende Steine ordnen	6,50
S89 Lemminge in Action Superspiel rund um Lemminge	10,00
S92 StarFlipper Der Flipperautomat im Amiga!	6,50

Actiongames (alle Amiga)

S90 AntWars Krieg m. bewaffneten Ameisen	10,00
F063 DinoGame Action mit einem Riesendino	6,50

Sportspiele (alle Amiga)

S20 Derby Galloppersimulation!	6,50
S29 Billard Pool, Karambolage, Dreiband	6,50
S44 Bosseln Österreichische Nationalsportart. Hier gilt es, eine Holzkugel möglichst weit zu werfen	6,50
S51 Autorennen Meistern Sie den Pacours	6,50
S58 Elshockey Actionreiches Sportspiel!	6,50
S75 SkateTribes Begeben Sie sich auf ein Skate- board und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach.	6,50
S77 18 Holes Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	10,00
S78 Wrestling Spitzengrafik/Action (2 Disks)	10,00
S80 Lustige Olympiade Joystick-Rubbeln, was das Zeug hält	10,00
S83 SkeetShooting Tontaubenschießen. Eine neue Spielidee!	6,50
S84 Hyperball TipKick-ähnliches Sportspiel	6,50
S85 Olympiade der Lemminge Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf (2 Disks, nicht A1200)	10,00

StarTrek (A500/2000)

Star-Trek-Pack
bestehend aus S12, S65, S66
= 7 Disketten DM 30,00

S12 StarTrek (2) Enterprise- Spiel (T. Richter) 2 Disks	10,00
S65 StarTrek (2) 2 Disks weiteres Spiel (J. Barber)	10,00
S66 StarTrek (3) 3 Disks dito (von E. Gustafson)	15,00

StarTrek (alle Amiga)

S86 StarTrek-Action Ballern Sie durchs Universum	6,50
S87 AstroTrek N-E-UI Von der Spielidee her ein ein- faches Ballenspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enter- prise-Fan!	6,50

Büro (alle Amiga)

A01 Textverarbeitung MS-Text, eine kleine Textverarbeitung mit allen Funktionen für den täg- lichen Bedarf	6,50
A04 Buchhaltung 2.0 ideal für kleine Betriebe	6,50
A08 GiroMan 4.10 Kontoverwaltung	6,50
A09 Haushaltsbuch Haushaltsplanungsprogramm	6,50
A10 Datei Universaldatei f. fast alle Zwecke	6,50
A25 Briefkopf & Text-ED Textverarbeitung + Adress	15,00
A29 AnalyCalc Tabellenkalkulation m. Buch	15,00
A36 Kaufmann 1 Rechnung und Kassenbuch	6,50
A40 DataEasy Dateiverwaltung mit Buch	15,00
A42 Super-Textset Textverarbeitung und ca. 300 Muster- briefe für alle Gelegenheiten	15,00

Heimamwendungen (alle Amiga)

A14 Musikdatei (Klick 1.3) verwaltet LP, MC, CD	6,50
A12 Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm	6,50
A22 DiskKat 2 Diskettendatenbank	6,50
A28 Access DFÜ-Programm m. Buch.	15,00
A31 Road Route V5.5 Streckenplaner für Deutschland	6,50
A34 Das Geburtstagsblatt Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verschenken können!	15,00
A43 CD-Pro CD-Verwaltung (ab Klick 2.0)	6,50
A44 APrintAdressverwaltung und Etikettendruck	6,50

Schulpaket

Das umfangreiche Lernpaket
nicht nur für Schüler. Chemie:
Elemente des Periodensystem;
Molekülformelbank mit grafischer
Darstellung; Physik:
ABACUS ein umfangreiches Elek-
tronikbuch; Sprachen: Voka-
beltrainer für Englisch, Franzö-
sisch, Latein; Erdkunde: Draw-
map Weltkarte mit versch. Funktio-
nen, Länderraten Erdkundequiz;
Mathematik: R.O.M. umfangrei-
ches Matheprogramm, MatheAS
Rechenrechner für Jung und Alt.
Alle aufgeführten Lernprogramme
erhalten Sie zum Paketpreis von
(Art.-Nr. P010) nur **39,00**

H27 Copy/Crack/ Repair-Set

Das ultimative Paket
für alle Amiga-Fans!
Power- Kopierpro-
gramme und Tools zum Erstellen
von Sicherheitskopien bekannter
Spiele! Darüberhinaus finden Sie
hier eine Vielzahl von Tools zum
Checken und Reparieren von
Disketten und Festplatten!
Komplett 20,- DM

A46 VideoPro sehr gute Videoverwaltung	15,00
A47 Auto Route Streckenplanung tabellarisch und grafisch (ab Klick 2.0)	6,50

Endlich da! Steuer 95/96

zur Berechnung der Ein-
kommensteuer 1995 und
der Lohnsteuer 1996. Die
neue Version von Steuer-
soft Eilers jetzt noch güt-
tiger! Nur **25,-**

A48 Amiga-Atlas Berechnung der schnellsten und kür- zesten Straßenstrecke mit grafischer Auswertung (Klick 2.0)	6,50
---	------

Das sollten Sie wissen!

- **Professioneller Service**
durch einen der führen-
den Amiga-PD- und Preis-
wert-Software-Händler
- **Schnellversand**
mit Fachverstand
- **Sicherheit!**
Alle Programme werden
auf Viren geprüft
- **Versand per Postdienst**
oder Post-Frachtdienst
(je nach Päckchengröße)
Nehmen Sie Ihre Sendung
bequem zuhause entge-
gen oder holen Sie bei
Ihrer Postfiliale ab, falls
Sie nicht zuhause sind.
- **Zusätzliche Sicherheit**
Ab 100,00 DM ist Ihr
Paket autom. versichert!
- **Sicherheitsverpackung**
umweltfreundlich mit
RESY-Zeichen

S69 Spiele-Pack3 21 Spiele auf 2 randvollen Disketten mit Buch	20,- DM
---	----------------

Spezialanwendungen (alle Amigas)

H06 FixDisk Diskettenretter	10,00
H09 Anti-Virus mit gedruckter Anleitung	15,00
H12 DOS-Utilities 4 Supertools mit Buch	15,00
H13 Icon Tools Icon Designer und Zubehör	15,00

H14 MegaD Super-Directory-Utility. Einfacher Um- gang mit Shell/CLI (Anfänger!)	15,00
H15 Imploder Programmpacker mit Buch	15,00
H16 LhA Bekanntester Packer mit Buch	15,00
H25 SuperDark Bildschirmschoner mit Buch	10,00

Emulatoren (alle Amiga)

E01 PC-Emulator-Pack PC-Emulation u. Konverter und Tools	15,00
E02 MS-DOS-Pack Lauffähige Programme für den PC- Emulatorpack (6 Disks)	30,00
E14 SID2 + MultiDOS Transfer zwischen Amiga+PC	6,50
E03 C=64-Pack V3.0 Neueste Version unseres Emulator- packs! 190 % aller Programme kön- nen jetzt geladen werden. Wohl einmalig 60 C=64-Programme ge- hören zum Lieferumfang! Für alle Amigas	20,00
E09 A500plus-Emulator bringt WB 2.X-Software auf älteren Amigas mit Klick 1.2/1.3 zum Laufen	6,50
E10 Kick-3.0-Emulator Multi-Kickstart-Selector: Sie können zwischen 1.3 und 3.0 wählen (keine AGA-Emulation)	6,50
E11 VC=20-Pack I Emulator und Programme	15,00

Programmieren (alle Amiga)

P01 PCQ-Pascal Pascal-Compiler + Kursus	15,00
P02 C-Compiler C-Compiler, Kurs, Anleitungen	30,00
P03 Basic-Pack Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele, Tips & Tricks	15,00
H11 Browser Workbench für Programmierer	15,00



Hier bitte ankreuzen, falls gewünscht → ☐

Absender

Bestellung siehe Rückseite!

Patrick Pawlowski

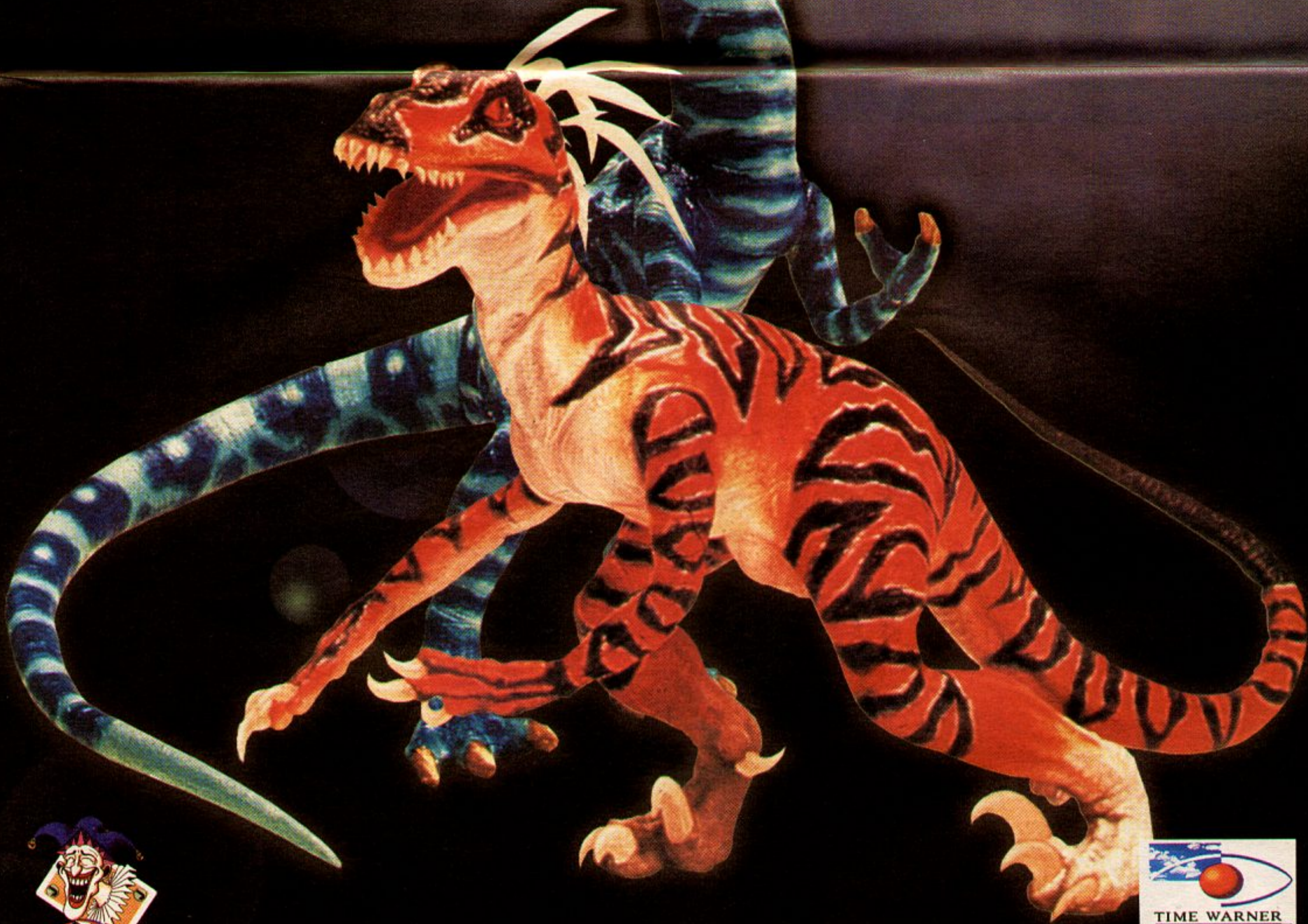
Software-Service

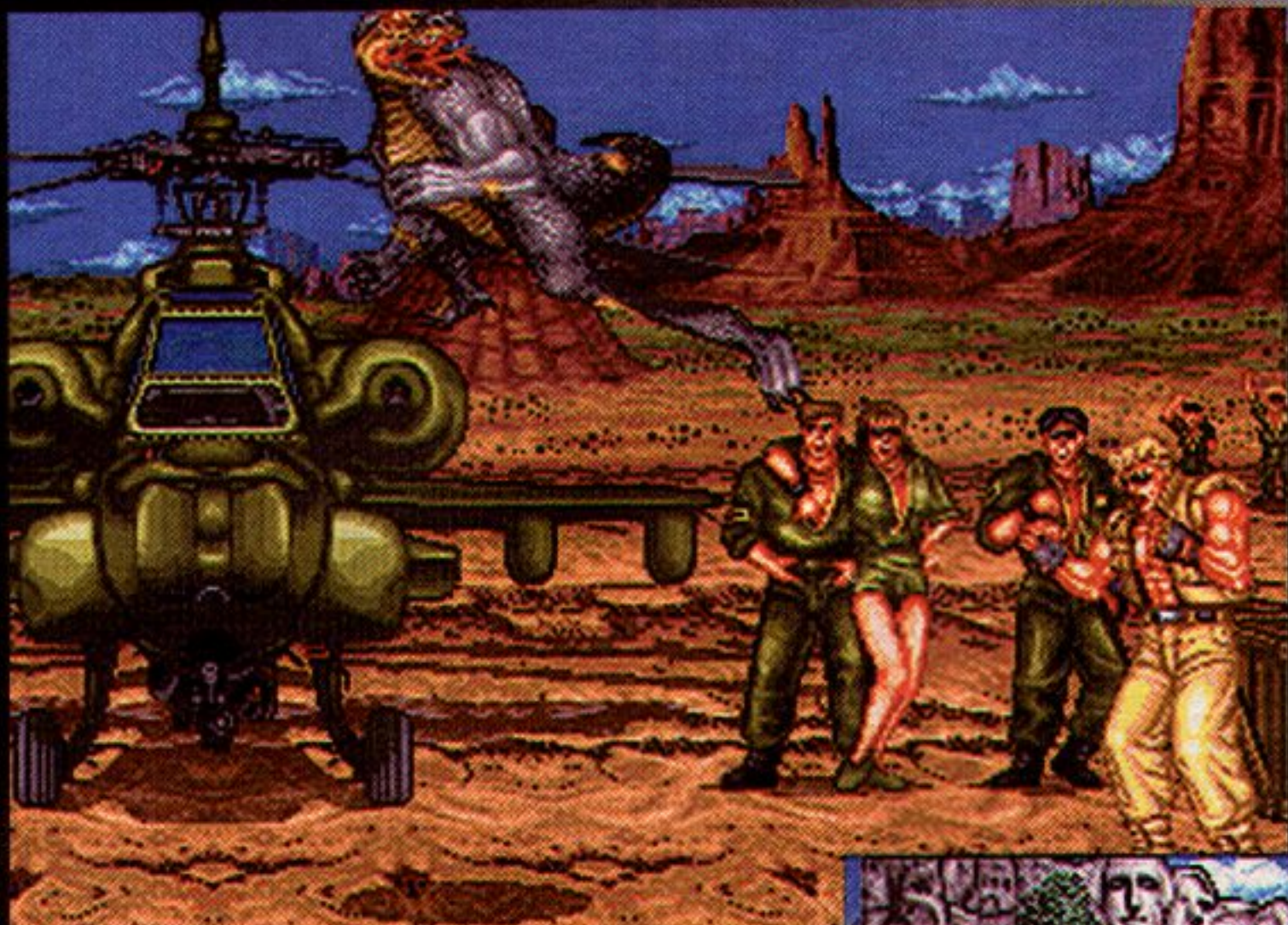
Kiefernweg 7 - 21789 Wingst

Tel. (04777) 9312 50 Fax (04777) 9312 52
Tel. Bestellzeiten: Mo- Do. 9.00-18.00 u. Fr. - 15.00 Uhr

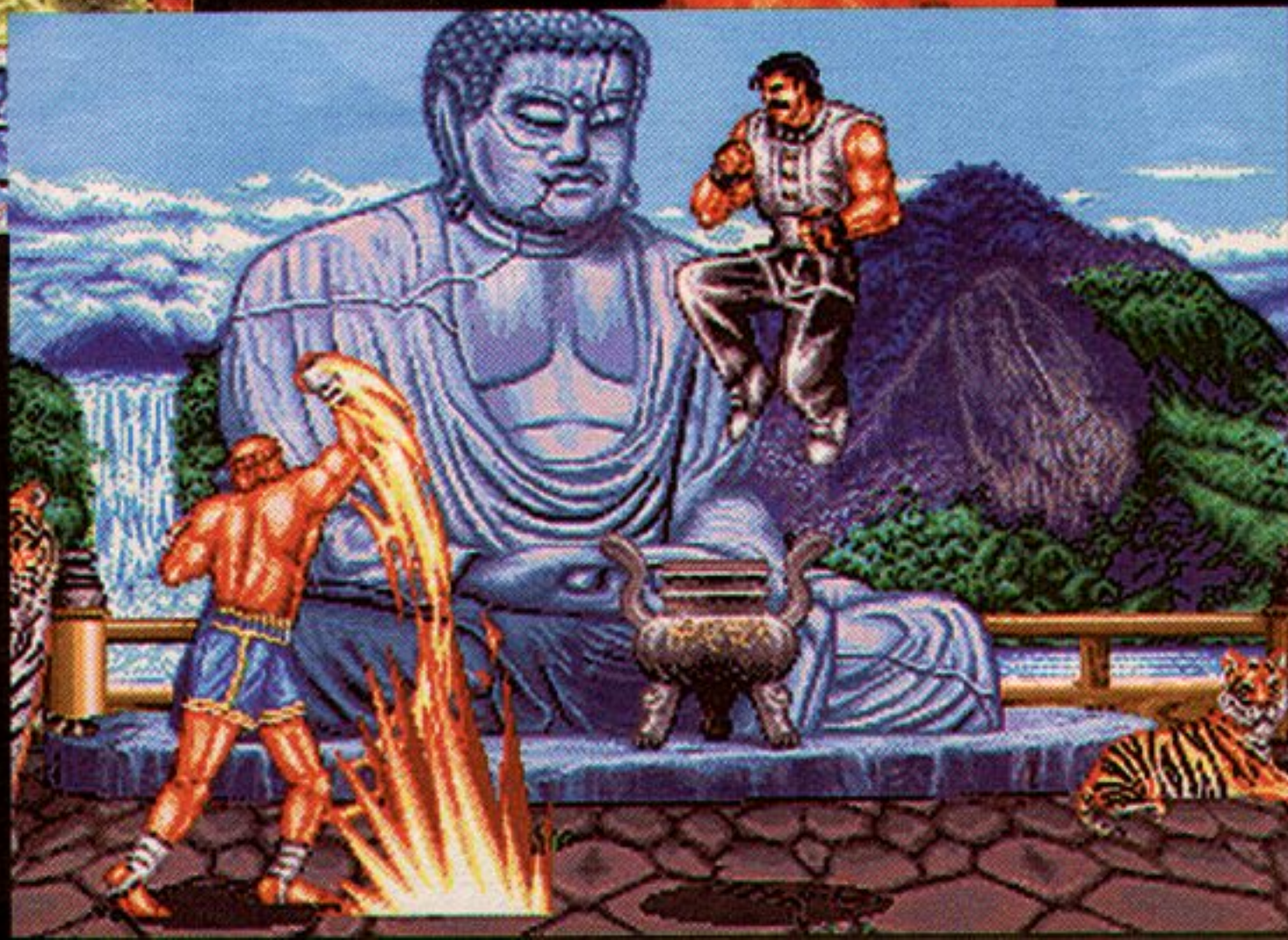


PRIMAL





FIGHTIN' SPIRIT



neo